GL!TCHY FRAMES

#09

OCTUBRE 2016



ENTRETENIMIENTO VISUAL

QUE 20 AÑOS NO ES NADA

» GEARS OF WAR 4 RISE OF THE TOMB RAIDER «

Mientras que Lara Croft cumple 20 años de vida y lo festeja a lo grande en PlayStation 4, la nueva entrega de Gears of War promete un regreso fiel a sus orígenes, continúando el legado de Marcus Fenix en su hijo JD.









<< RECORE ■ DOGOS ■ FIFA 17 VS PES 2017 ■ KUNG FURY ■ COBALTO ■ HARRY POTTER Y EL LEGADO MALDITO ■ TEMPORADA DE ANIME >>

“El arte del error también es entretenimiento. La falla electrónica –o ‘Glitch’ en inglés– no afecta de forma negativa; más bien es una característica no prevista, un hecho singular que puede ser interesante. A partir de este marco, **Revista Glitchy Frames** nace del error para producir una secuencia de singularidades sobre el entretenimiento en general a base de nuestra experiencia, reflexión y crítica.”
–Alejandro Anzoleaga, Director y Diseñador de **Glitchy Frames**.

Revista Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y gastos varios. Si estás interesado en aportar podés participar en Patreon o MercadoPago y cada mes vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar, entre otros premios que iremos formulando a medida que seamos cada vez más.



Por ser Patreon podrás leer la revista de cada mes antes que el resto.

PATREON.COM/GYFS

$50 ARS





Los gastos del proyecto incluyen merchandising, publicidad y pagar el Subte.



Para publicitar en la revista contáctanos vía e-mail a
pr@glitchyframes.com





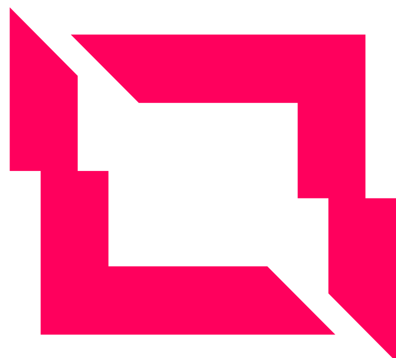
EDITORIAL

Texto Laura Petroff @monkeylibrium

Hay pasos hacia adelante en el tiempo que parecen invisibles hasta que alguien los da. Las mejoras sociales y tecnológicas pasan por esa etapa todo el tiempo: a un loco se le ocurre algo espectacular e impensado que, con el tiempo, termina siendo la norma. Una combinación de estos dos mundos es lo que llevó a River Plate (club deportivo argentino) a ser noticia a principios de octubre. Después de meses de planeamiento, el club estableció una división de eSports (deportes electrónicos) de forma oficial y competitiva. El primer jugador contratado fue Franco Colagrossi, que representará a River Plate en torneos nacionales e internacionales. Si bien sólo se limitará a defender los colores del club en FIFA y PES, será cuestión de tiempo para que se extiendan a otros videojuegos.

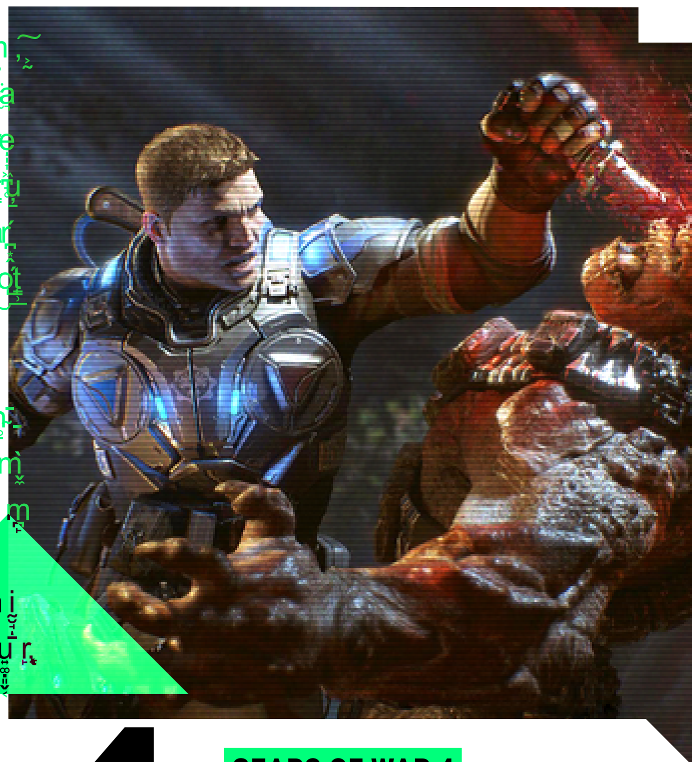
Cada vez que una organización así de grande e importante en el medio mainstream le da espacio a los videojuegos, el mundo se sorprende. Pasó con ESPN y su transmisión de Heroes of the Storm en 2015, la de ELeague CS:GO de truTV y el constante flujo de sponsors importantes que tienen los progamers en Corea (desde Samsung a Pepsi), pero esta es la primera vez que en esta región una entidad del deporte tan grande como el Club Atlético River Plate pone el ojo en "lojueguito".

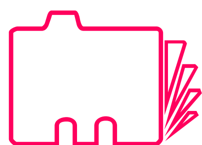
Los eSports en Latinoamérica son cada vez más populares, pero entrar en la escena internacional no es fácil para nadie. Muchos equipos nacen por el amor a los juegos y el compañerismo, algo que sin mucho sponsor y en un ambiente hostil es difícil de mantener, sobre todo con una economía siempre incierta. Pero la mano de River tal vez sea la Sustancia X que lleve a estos grupos hacia altos niveles de profesionalismo. Un club con recursos y experiencia en deportes competitivos sólo puede ser algo bueno en una escena que, a pesar de los esfuerzos, todavía no prospera. Played right, esta nueva etapa puede poner en el mapa a los gamers que hace años trabajan para hacer crecer a toda la región.



MENÚ







STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO
Alejandro Anzoleaga **@lale11**
EDICIÓN Y CORRECIÓN
Natalí Toiw **@natali_toiw**
Laura Amarilla **@heylauringui**
Alvaro Velasco
ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN
Federico Coronel **@Fedeguitar**
Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**
Federico Lo Giudice **@okelfo**
Matías Puga **@ThatPBloke**
Santi J. Ferrante **@nerdycinephile**
Laura Petroff **@monkeylibrium**
Germán Battiston **@CMDRGerkor**
Ana L. Sánchez **@unefemmerompue**
Nahuel Escalada **@NahuEscalada94**
Rodrigo Scarlata **@gordolocojuega**
Pablo Leotta **@playNOmore**
Ignacio Ostertag **@IgnacioOstertag**
Axel Anzoleaga

CONSULTAS
Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES
Año 1 - Nº 9 - OCTUBRE 2016
Distribución gratuita

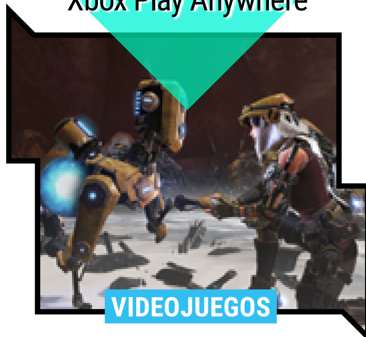




MENÚ

30

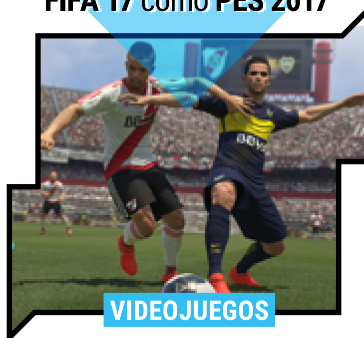
Analizamos **ReCore**, el primer título del programa Xbox Play Anywhere



VIDEOJUEGOS

38

Arrancó una nueva temporada futbolera y reseñamos tanto **FIFA 17** como **PES 2017**



VIDEOJUEGOS

50

La industria nacional está conquistando universos y **DOGOS** dice presente



VIDEOJUEGOS

LITERATURA



Analizamos **Harry Potter And The Cursed Child**, la esperada octava historia

68

CÓMICS



Reseñamos **Cobalto**, la nueva entrega de la dupla Santis - Sáenz Valiente

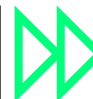
64

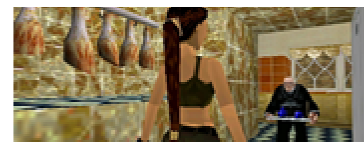
CINE



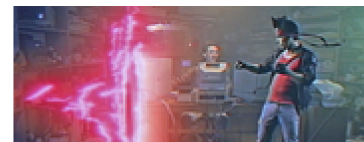
¿Qué diablos acabo de ver? Recomendamos cinco **Películas Complicadas**

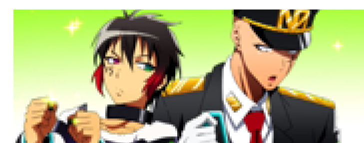
62













Destacados

Lanzamientos

Octubre 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

BONUS



11/10



MAFIA III



Xbox One, PlayStation 4 y PC

1968, después de años de combate en Vietnam, Lincoln Clay regresa a su hogar en New Bordeaux y descubre que su familia fue traicionada y aniquilada por la mafia italiana. En busca de venganza, Lincoln construye una nueva familia y comienza una guerra para encontrar a los responsables. Esa es la principal clave del tercer episodio de la serie Mafia inspirada en el mundo criminal, y de larga tradición en las propuestas de mundo abierto estilo sandbox desde sus orígenes ambientados en la época clásica de los gángsters.



GEARS OF WAR 4



Xbox One y PC Windows 10

Regresa una de las sagas más icónicas de Xbox, protagonizada por JD Fenix, hijo del héroe de guerra Marcus Fenix, y sus amigos Del y Kait. Juntos deberán rescatar a sus seres queridos y descubrir el origen de un nuevo enemigo monstruoso. Por tiempo limitado todas las copias digitales de Gears of War 4 incluyen una copia de la saga completa de Xbox 360 (Gears 1,2,3 y Judgment) para utilizar en Xbox One vía retrocompatibilidad. Además, también forma parte del programa Xbox Play Anywhere, el cual nos da acceso al juego en Xbox One y Windows 10 sin importar en la plataforma en la que lo compremos.

HYPE — **NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)**



BATTLEFIELD 1



Xbox One, PlayStation 4 y PC

Battelfield 1 nos invita a experimentar la Primera Guerra Mundial a través de una campaña llena de aventuras, o participando en enfrentamientos multijugador con un máximo de 64 jugadores. Participa en las épicas batallas que van desde el combate urbano en una ciudad francesa sitiada a las bases fuertemente defendidas en los Alpes italianos, o combates frenéticos de los desiertos de Arabia.



DRAGON BALL XENOVERSE 2



Xbox One, PlayStation 4 y PC

Dragon Ball Xenoverse 2 promete ofrecer la experiencia de juego definitiva de Dragon Ball, incluyendo nuevamente la función de crear nuestro propio guerrero con un sistema de creación de personajes y ajustes de combate más complejos. Una nueva ciudad albergará hasta 300 jugadores online, siete veces más que en el juego original. Además, uno de las nuevos modos de juego que incluirá será el de las Expert Missions, las cuales nos pondrán a enfrentar en equipo a enemigos poderosos y de inconmensurable tamaño.



TITANFALL 2



Xbox One, PlayStation 4 y PC

De la mano de Respawn Entertainment, el estudio que detrás del premiado Titanfall, llega su secuela que como novedad incluye una campaña single-player en la que un aspirante a piloto y un Titan veterano combinan sus fuerzas para salvar sus propias vidas y luchar contra un desconocido y poderoso enemigo. El multiugador también fue rediseñado, presentando nuevos titanes, habilidades de piloto adicionales y más opciones de personalización para llevar la acción frenética y apasionante de la saga futurista a nuevas costas.

HYPE — **NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)**









It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Por Federico Coronel **@Fedeguitar** / Alejandro Anzoleaga **@lale11**

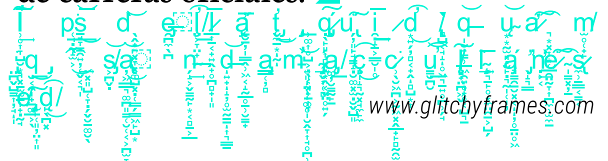


¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:
Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.
PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.
Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.

En octubre los usuarios de Xbox One podrán jugar dos títulos exclusivos y dos disponibles para Xbox 360 gracias a la retro-compatibilidad, lo que significa que podrán acceder a cuatro juegos por estar suscriptos a Games with Gold. Para **Xbox One**, octubre trae dos juegos del programa **ID@Xbox**, desde el 1º de este mes ya se encuentra disponible *Super Mega Baseball: Extra Innings*, un juego de simulación de béisbol con apariencia amigable. Los usuarios podrán adaptar a cada jugador a su gusto, posee un sistema per-player que permite jugar juntos a usuarios nuevos y veteranos. Luego, el 16 de octubre se lanza *The Escapists*, un juego de simulación, estrategia y sigilo donde el usuario deberá pensar un plan inteligente para poder salir de la cárcel.

Para Xbox 360 con *MX vs ATV Reflex* regresa un juego de carreras todo terreno con nuevas pistas. Incluye el sistema de control Rider Reflex que permite al usuario mover al corredor independientemente de su vehículo. Además, cada pista será aleatoria en cada vuelta. Por último, el 16 de octubre se lanza I Am Alive, un juego post-apocalíptico. Luego de una catástrofe a nivel mundial que elimina a la mayor parte de la raza humana, el personaje principal deberá explorar una ciudad desierta donde deberá intentar sobrevivir el tiempo suficiente para encontrar a su familia. de carreras oficiales.





ANUNCIO DE PLAYSTATION

Desde el 22 de septiembre de 2016, los precios de la suscripción a PlayStation Plus pasaron a USD 59,99 para doce meses y USD 24,99 para tres meses. El precio del plan mensual se mantuvo en USD 9,99. Si ya sos miembro, los precios nuevos entrarán en vigencia recién cuando renueves tu suscripción anual o trimestral.

Los miembros de **PS Plus** (US) ya pueden descargar sus videojuegos gratis del mes de octubre para sus consolas PlayStation 4, PlayStation 3 y PS Vita.

En primer lugar, los usuarios de PS4 recibirán la remake del título original en alta definición *Resident Evil HD* reviviendo la clásica aventura de Jill Valentine y Chris Redfield con gráficos totalmente renovados a 1080p y 60 fps. Por otro lado, también tenemos *Transformers: Devastation*, el título de acción desarrollado por Platinum Games (Bayonetta) que presenta el diseño de los clásicos Transformers de la serie animada.

Para los usuarios de la PS3 llegó el último juego de Éric Chahi (Another World), creado por Ubisoft, *From Dust*, un título que nos convierte en Dios en un mundo primitivo. También está disponible *Mad Riders*, un juego de carreras arcade todoterreno cargado de adrenalina que con más de 45 pistas en impresionantes lugares de todo el mundo.

Por último, en PlayStation Vita encontraremos la novela visual de corte japonesa *Code: Realize ~Guardian of Rebirth~*, seguido por el juego de aventuras *Actual Sunlight*, donde encarnaremos a Evan Winter, un profesional deprimido y con sobrepeso de treinta y pico años.



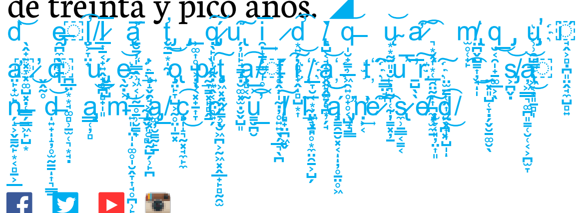
















Actualizaciones

Grupos en Xbox Live

Por Federico Coronel **@Fedeguitar**

Luego de su anuncio oficial durante la E3 2016, **Microsoft** lanzó la preview del nuevo update de **Xbox One** completamente centrado en añadir nuevas funciones sociales en *Xbox Live*, y en esta ocasión también en *Xbox App* para **Windows 10**. Entre las novedades presentadas se encuentra la función **Xbox Live Clubs** y **Looking For Group** (LFG).

Los clubes son grupos creados y administrados por jugadores de *Xbox Live* que comparten un mismo interés, es decir, una especie de pequeña comunidad para jugadores accesible desde la consola sin utilizar ningún tipo de red social. Por ejemplo, con esta nueva función se puede crear un club para fanáticos de *The Witcher 3: Wild Hunt*, donde se puede debatir o simplemente compartir capturas o vídeos creados desde **Xbox One**; aunque esta función es mucho más útil para crear clubes en torno a títulos multijugador (ya sea co-op o versus) y armar sesiones de juego.

Crear un club es simple, sólo tienen que ir a la pestaña **Comunidad de la interfaz** de Xbox One y seleccionar el menú **Clubes en Xbox**. Desde este menú también se pueden ver los clubes creados por otros jugadores basados en los últimos juegos que se jugaron.

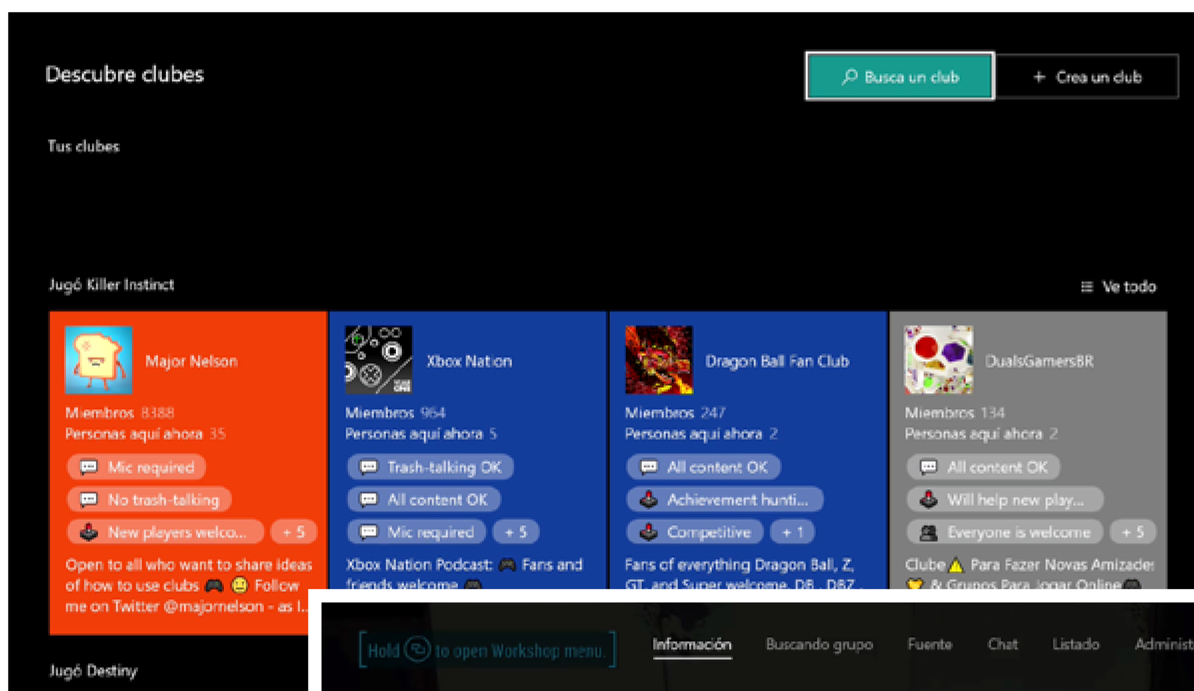
Para comenzar, desde el menú de **Clubes en Xbox**, seleccionan **Crea un Club**, donde aparecerá la opción de privacidad de grupo (**Público**, cualquiera puede encontrar el club; **Privado**, cualquiera puede encontrar el club, pero requiere solicitud para ingresar; **Oculto**, sólo pueden encontrar el club si son invitados por sus administradores).

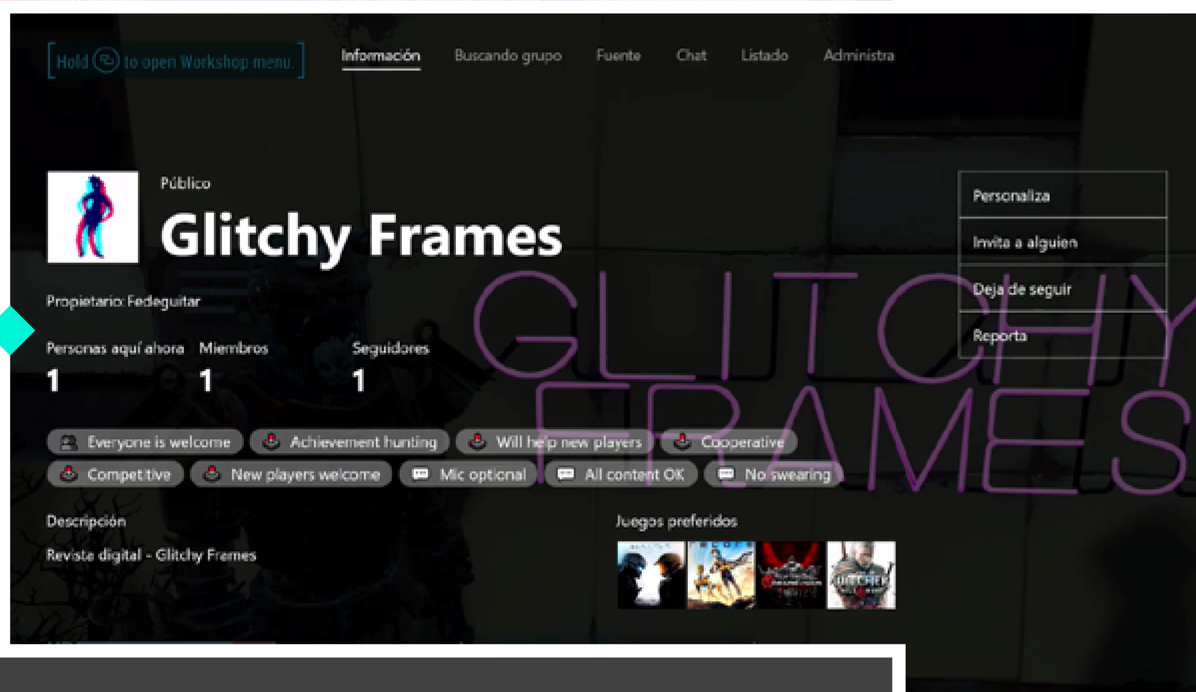
Una vez seleccionada la opción de privacidad la consola, o Xbox App en **Windows 10**, nos preguntará por el nombre del mismo, en este caso será **Glitchy Frames**. Después de seleccionar el nombre pasaremos al último paso de la creación del club, donde podremos personalizar el diseño y otras características.

A la hora de personalizarlo podremos cambiar algunas características estéticas tales como el icono y fondo del grupo, que puede ser una captura de pantalla o cualquier imagen de un logro desbloqueado. Por otra parte, se encuentran la descripción del grupo, etiquetas o tags, y los juegos de interés para facilitar que otros jugadores puedan encontrar nuestro grupo. Sin embargo, solo podremos seleccionar títulos que hayamos jugado como juegos de interés para nuestro club.

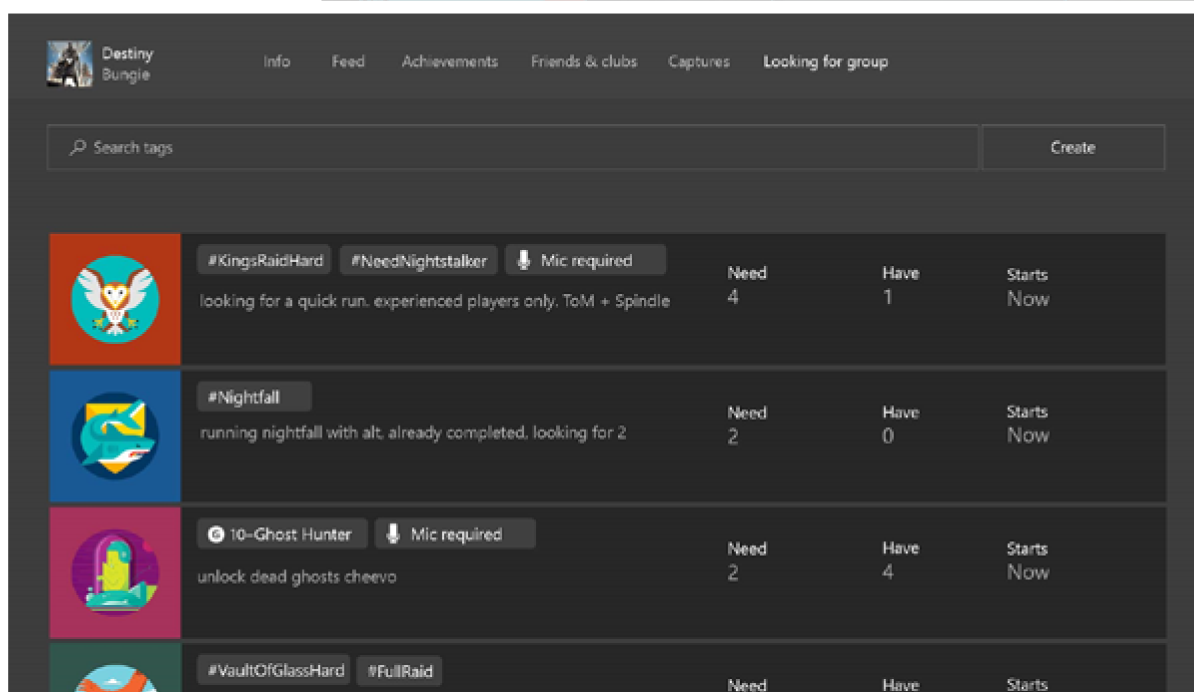
Por otra parte, la segunda función que añadió el nuevo update es la de **Looking for Group**, que permite publicar y ver mensajes de otros jugadores que buscan gente para jugar, ya sea por diversión, ayuda o completar logros. Para acceder a esta función sólo tienen que abrir la fuente de actividades del juego sobre el que quieren buscar gente y abrir la pestaña **LFG**.

Por el momento estas funciones sólo se encuentran disponibles en beta, para los miembros de **Xbox Preview Program**. Su lanzamiento oficial está previsto para mediados de octubre, coincidiendo con el estreno de **Gears of War 4**.





Las novedades presentadas en el nuevo update son la función Xbox Live Clubs y Looking For Group.





Tomb Raider 20° aniversario

Ella usó mi cabeza como un revólver

Texto: Fede Lo Giudice **@okelfo**



FICHA TÉCNICA

CREADOR(ES)
Vicky Arnold , Toby Gard, Paul Douglas
GÉNERO
Plataformas, Aventura
DESARROLLADOR
Core Design
APARICIÓN
25 de octubre de 1996

Este mes se cumplen los 20 años del lanzamiento del primer **Tomb Raider**, la genial aventura de plataformas y puzzles en la que **Lara Croft** debutó para convertirse instantáneamente en un ícono de los videojuegos.

Allá por 1996, el gaming estaba cambiando y las primeras aventuras en tres dimensiones empezaban a ser éxitos masivos, mientras que los clásicos plataforma que fueron furor a fines de los 80s y principios de los 90s, comenzaban a desaparecer. En un contexto en el que Quake había revolucionado el modo en que se concebían los FPS y Super Mario 64 proponía nuevas formas de entender las plataformas y la interactividad con el ambiente, unos relativamente desconocidos programadores británicos bajo el nombre **Core Design** –un estudio de **Eidos Interactive**– lanzaron un juego que los llevaría a la fama indiscutida: *Tomb Raider.*

El concepto original de Tomb Raider –que comenzó su desarrollo en 1993– era muy distinto del juego que finalmente lanzaron. El protagonista iba a ser un hombre explorador con sombrero y látigo (y no, no se iba a llamar *Indiana Jones*), pero desde el estudio se dieron cuenta de que los tiempos estaban cambiando y que en el futuro, los personajes serían tan importantes como el gameplay. Con esto en mente, comenzaron una búsqueda para crear un personaje original y único. El primer paso para esto, fue cambiar el sexo del avatar jugable y poner en su lugar a una chica llamada Lara Croft.

Por esos años, era muy raro poder controlar a una mujer en un videojuego –y doblemente raro controlar a una que que no sea una estereotipada rubia fetiche sobre-sexualizada. Inspirándose en el cómic *Tank Girl*, pero manteniendo el concepto de exploradora valiente, crearon a una chica que con sus dos pistolas y su astucia como herramientas, recorría antiguas tumbas, ciudades, cavernas y otras locaciones sorteando peligros y buscando objetos extraños. Más que “femme fatale”, Lara Croft era simplemente cool: inteligente y autosuficiente pero también valiente y de personalidad fuerte.

El énfasis en el personaje fue tan intenso que Lara contaba con números de polígonos récord en comparación con otros juegos de la época. Incluso su icónica colita de caballo en el pelo que usó en casi todo el arte conceptual y promocional no aparecía en el juego por limitaciones técnicas; los recursos estaban en su cuerpo, movimientos y facciones así que andaba con el pelo suelto, situación que cambió a partir del segundo juego de la saga.







>> ARTE CONCEPTUAL <<





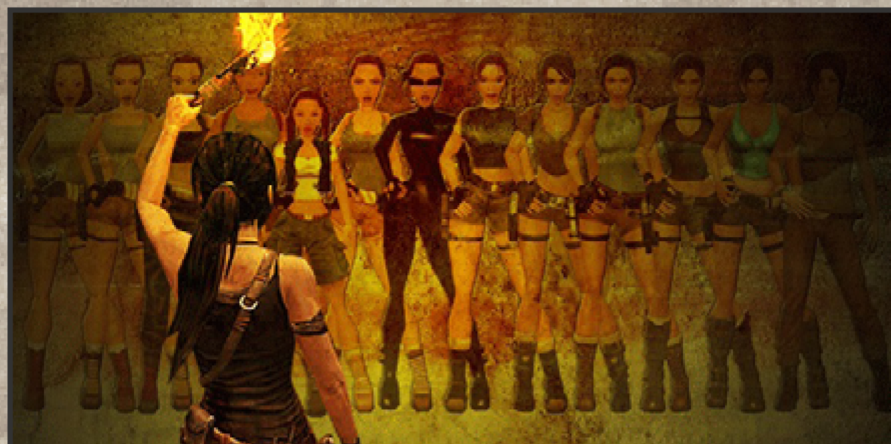





NINTENDO64 LAUNCHES AT $199!
ELECTRONIC GAMING MONTHLY
120
STARS REVEALED
MARIO64
•16-PAGE STRATEGY GUIDE
•TONS OF SECRET TRICKS
•3-D BLOWOUT MAPS
TOMB RAIDER
RPG
BUYER'S GUIDE
PlayStation • Saturn • Nintendo 64 • PC CD-ROM • Arcade • 3DO • M2 • Online
NEXT GENERATION
Who's that girl?
And why are Mario, Sonic, and Crash so scared of her?
Apple wants you
What Everyone Else Didn't Tell You About E3
ELECTRONIC GAMING MONTHLY
Tomb RAIDER 2
Lara Croft
Gets Wet And Wild
98
retro GAMER
THE ESSENTIAL GUIDE TO CLASSIC GAMES
ATARI 7800
LOVING LARA
Celebrating the adventures of everyone's favourite silicon chic
EXCLUSIVE
CRYSTAL DYNAMICS










PlayStation
Faster! Harder! Longer!
LARA
in Tomb Raider 2. 6 pages of really hot new screenshots
IT'S OFFICIAL!
TOMB RAIDER 2:
The #1 Unofficial PlayStation Magazine
PSX
Croc
E3
THE OFFICIAL DREAMCAST MAGAZINE
WORLD EXCLUSIVE!
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
THE FIRST REVIEW
REVEALED! METAL GEAR SOLID 2 IN ACTION
NextGen
SEX & VIOLENCE
You've grown up. When will your games? Page 54
CENSORED
THE GAMER'S GUIDE RETURNS! 777 Games Rated
EXPOSED!
SUPERCAR STREET CHALLENGE
FLOIGAN BROTHERS
BLOODY ROAR 3
KESSEN II
THE FINAL FANTASY MOVIE
HANDS-ON REVIEWS:
Dreamcast ■ Nintendo 64 ■ PlayStation 2 ■ PC ■ Xbox ■ Gamecube

Con el fin de que los jugadores empatizaran más con el personaje, Eidos dotó a Lara de movimientos lentos pero fluidos, lo que la hacía más realista que otros juegos de la época, sintiéndose como una persona normal en los controles. Finalmente chocó con un bug que desentonaba: un diseñador le había aumentado el busto en un 150%. Pero, como todos los errores con suerte, a todo el equipo de diseño le encantó el cambio y optaron por dejarla así.

El personaje tenía mucho énfasis, era la estrella indudable del juego. De hecho, casi no había humanos en pantalla, los enemigos eran enormes cuevas en las que Lara debía saltar precipicios, recoger objetos y usarlos para resolver puzzles. A su vez, la mayoría de los enemigos eran al principio lobos, tigres o murciélagos, por ejemplo, pero luego aparecían dinosaurios o zombies. Si bien había villanos humanos, tenían más presencia en las cutscenes que en el gameplay real, que era más bien una aventura contemplativa y silenciosa, donde los jugadores y Lara podían poner toda su atención en el ambiente y en la exploración.

Tomb Raider se lanzó el 25 de octubre de 1996, y sorprendió a todo el mundo con su gameplay único y su original protagonista. Lara Croft se convirtió de la noche a la mañana en un fenómeno cultural que a la larga, sirvió para que más mujeres protagonicen sus propios juegos, pero además fue una revolución de marketing. Eidos contrataba modelos para que se vistan de Lara en presentaciones de prensa, e incluso desde la compañía tuvieron que decirle "no" a varias marcas que querían usar la cara del personaje para promocionar productos, pues se buscaba no diluir su personalidad. De cualquier modo, Lara apareció en varias revistas posando en bikini o cosas por el estilo, pues la "sensualidad" (era 1996, muchachos) del personaje siempre tuvo un énfasis especial.





PORTADAS DE AYER Y HOY





La discusión sobre su rol en la industria como personaje feminista además de femenino es una cuestión que nunca quedó del todo clara. Mientras que un grupo se regocijaba con la posibilidad de ver a una chica valiente e independiente como protagonista de un juego, otros fans acusan -no sólo al primer título sino a toda la franquicia- de fan-service y excusa para mirar un cuerpecito digital en el centro de la pantalla, algo que el marketing se encargó de remarcar cada vez que pudo. Lo interesante es que ninguno de los dos grupos está completamente equivocado. Sea cual sea el caso, Tomb Raider es una de las piedras angulares del gaming y juegos tan diversos como Uncharted, Bayonetta, los third-person shooter en general o las interpretaciones más modernas de Metroid le deben un tanto a Lara y los cambios que produjo en la industria.

Tomb Raider tuvo más de una docena de secuelas en diferentes consolas pero además tuvo películas, cómics, e incontables apariciones en la cultura popular. Con los años, Lara tuvo sus altibajos, sus reboots y regresos con gloria. Hoy en día, **Square Enix** es dueño del personaje y sus juegos son desarrollados por ex empleados de Eidos en Crystal Dynamics. Esta nueva encarnación de Lara (la tercera, para ser exactos) vuelve a apostar a la aventura y deja atrás el énfasis en lo "sexy" que trajo la era PS2/Xbox/Gamecube y las películas de Angelina Jolie en favor de un personaje con proporciones más naturales, con mucha sangre, barro y huesos rotos que dan un tono más realista, más allá de los elementos sobrenaturales que conserva aún la franquicia.



FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES







TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES





OBSERVAMOS
EXAMINAMOS
COMPARAMOS
Y JUZGAMOS



ANALIZAMOS PARA VOS

REVISTA GLITCHY FRAMES





RISE OF THE TOMB RAIDER

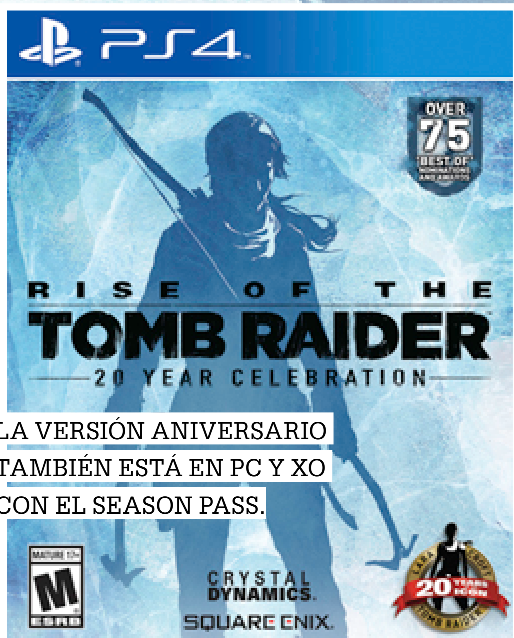
VEO EL FUTURO REPETIR EL PASADO

Lara Croft regresa a **PlayStation 4** en su **aniversario número 20** con una entretenida aventura que apenas nos aporta novedades al reinicio de la serie. En la nueva obra de **Crystal Dynamics** y **Square Enix**, la arqueóloga inglesa se presenta como una protagonista más madura que en el **Tomb Raider de 2013** para experimentar nuevamente una aventura XXL cargada de acción, algunos clichés, exploración y sigilo.

Texto Pablo Leotta @playNOmore
Edición Natalí Toiw | Alejandro Anzoleaga



Texto Pablo Leotta @playNOmore



LA VERSIÓN ANIVERSARIO TAMBIÉN ESTÁ EN PC Y XO CON EL SEASON PASS.

Una nueva aventura nos transporta a Siberia, donde **Lara Croft** se encuentra en la búsqueda del legado de su padre al tiempo que una oscura organización conocida como **La Trinidad** sigue sus pasos en busca del mismo tesoro. Uno de los puntos más conflictivos en esta continuación es la narrativa que, por un lado, nos introduce a **estos nuevos enemigos que hacen más interesante nuestra aventura**, pero al mismo tiempo se aleja bastante de aquel desarrollo emocional de Lara que vimos en 2013, donde una joven y temerosa mujer se transformaba en una implacable sobreviviente. Este contrapunto tiene más cosas negativas que positivas. Lo más importante en la historia es el pasado de Lara, que visualizamos mediante flashbacks desenterrando momentos muy duros de su vida y su relación con su padre.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, PC, XBOX ONE, X360
GÉNERO
Acción, Aventura
DESARROLLADOR
Crystal Dynamics
DISTRIBUIDOR
Square Enix
LANZAMIENTO
11 de octubre de 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
www.tombraider.com
JUGADORES
1-2 (Cooperativo)

Debemos destacar, sin embargo, **la labor actoral del doblaje latino**. Éste ha logrado un trabajo descomunal que superó cualquier expectativa. Así que no teman en cambiar a este doblaje porque no se van a arrepentir.

Rise Of The Tomb Raider (ROTTR) incluye algunas novedades que son bienvenidas. En lo particular, encontramos una mayor cantidad de tumbas por explorar con un nivel de diseño bastante conseguido y un desafío de resolución que va creciendo a medida que avanzamos en la aventura. En este caso han superado al anterior juego en cantidad y calidad gracias a unos puzzles bien elaborados que pueden deparar unos cuantos minutos de nuestro tiempo.

El juego se desarrolla con la libertad de un mundo abierto en una serie de niveles de un tamaño más reducido que permiten explorarlos sin caer en la monotonía de otros títulos. Nuevamente hacemos uso de las fogatas, estratégicamente diseminadas por el territorio, las cuales nos permiten volver sobre nuestros pasos para poder buscar nuevas tumbas, objetos y demás. El título posee un estilo muy "Metroidvania" de volver a explorar ciertos lugares una vez que conseguimos aquel artefacto que nos hacía falta para llegar a ellos, algo que ya vimos en la entrega anterior y no presenta novedades importantes.

Por el lado del sistema de evolución del personaje, podemos asegurar que si hay más armas y nuevas formas de mejorar a la protagonista. En este caso podemos encontrar varias piezas para formar un arma nueva y mejorar varios aspectos de las mismas. El arco es un elemento que, tal vez, cobra un mayor protagonismo. Podemos tirar flechas incendiarias, explosivas y hasta envenenadas que pueden afectar a grandes animales que encontramos en el mapa. A su vez, estos animales y sus pieles, en conjunto con otros factores, nos permiten elaborar mejoras para nuestro arsenal, atuendo y equipación.

Además, como en la anterior aventura, **podemos elevar el nivel del personaje en tres ramas: Matón, Cazador y Sobreviviente**, las cuales cubren nuestras habilidades de combate, saqueo y fabricación.



ESTAMOS PARA CANTAR A LA TIROLESA

Estas habilidades se incrementan con puntos conseguidos al completar misiones secundarias (otra novedad), tumbas o simplemente continuar con la aventura.

La jugabilidad sigue tan accesible a cualquier tipo de jugador como lo fue con el título anterior. El combate cuerpo a cuerpo y con armas no se ha mejorado de forma visible. Ahora Lara puede ganar habilidades que le permiten realizar algunos golpes especiales, como por ejemplo rematar a un enemigo con la escopeta (algo bastante gráfico que sigue en la línea de las cientos de muertes que podemos sufrir). El sigilo cobra un mayor protagonismo en esta aventura y casi siempre se nos da la posibilidad de encarar las situaciones de ataque de la forma que queramos: sin que nos vean o disparando a todo lo que se mueve. La interacción con el escenario se muestra con barriles que explotan causando daño a varios enemigos al tiempo que lámparas inflamables logran un resultado similar. La dificultad ha aumentado ligeramente con enemigos totalmente cubiertos a los cuales deberemos llenar de plomo para abatir (un lindo detalle es ver como las protecciones se despedazan con cada ataque).

"El apartado plataformero es la espina dorsal de cualquier Tomb Raider. Escalar, treparnos, deslizarnos, saltar y toda acción que permita acercarnos a nuevos accesos sigue ahí"

El apartado plataformero es la espina dorsal de cualquier Tomb Raider. Escalar, treparnos, deslizarnos, saltar y toda acción que permita acercarnos a nuevos accesos sigue ahí, incólume desde la aventura anterior. Si bien las animaciones son de calidad, algunos saltos son un tanto inverosímiles, algo que puede arruinar brevemente la experiencia. Seguramente algo para mejorar en futuras ediciones. Una mención especial merece la acción de nadar. El efecto conseguido es algo nunca visto en un videojuego con una representación visualmente espectacular.

Técnicamente debemos decir que lo visual nos dejó algo "frío". Si bien Lara se ve mejor que nunca gracias a un modelado muy superior al del juego anterior, que muestra a una Camilla Luddington calcada a la real, no todos los escenarios nos dejaron esa misma sensación. Tal vez la poca visibilidad en algunos pasajes le

EL CONTENIDO EN PLAYSTATION 4

En esta edición, ***20 Year Celebration***, el juego incluye todos los contenidos descargables disponibles, incluyendo el episodio de tres horas ***Baba Yaga: El Templo de la Bruja*** y ***El Despertar de la fría Oscuridad***, en el que los jugadores debemos combatir hordas de infectados, más 12 trajes descargables, 7 armas, y más de 35 Cartas de Expedición.

También está incluído ***Lazos de Sangre***, un contenido descargable que nos invita a explorar la mansión Croft en un nuevo modo historia. Cuando el tío de Lara impugna la propiedad de la mansión, Lara debe explorar la propiedad para encontrar la prueba de que ella es la legítima heredera, o perder de una vez sus derechos de nacimiento y los secretos de su padre. Allí también podremos defendernos de una invasión zombie en el modo ***Pesadilla de Lara***. Una embrujada Croft Manor donde encontraremos nuevos desafíos para librarse de una presencia diabólica.

Por otro lado, el soporte de ***PlayStation VR*** nos permitirá desbloquear aquellos misterios de la mansión Croft Manor en primera persona.

Además, por primera vez en un juego Tomb Raider, la ***expansión cooperativa*** hasta dos personas del ***modo Resistencia*** nos permite saquear tumbas en un brutal entorno salvaje. Y para que la experiencia no se sienta repetitiva, los escenarios se generan de forma aleatoria. A eso hay que añadir que la dificultad se eleva considerablemente con el paso de los días.

A excepción de la compatibilidad VR, todos los contenidos de ***Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration*** están también disponibles para los jugadores de ***Xbox One*** y ***PC***.





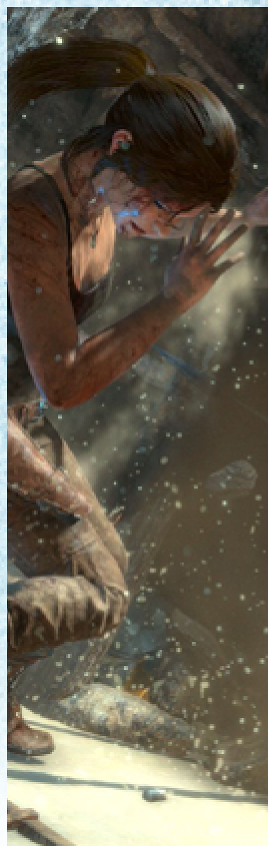


Nuestra querida Lara Croft poligonal. La tradicional campera naranja, los lentes oscuros y los skins de la Lara clásica se encuentran especialmente en esta edición de celebración.

haya pasado factura, pero **el frío helado de Siberia no es tan agradable como la calidez de Yamatai,** la isla que exploramos en el juego original. Tengan en cuenta que comúnmente vamos solos, por lo cual el escenario es nuestro compañero de viaje en casi todo momento. Si bien hay momentos impresionantes con explosiones y caídas de vértigo, esto se logra por un breve lapso que no deja capitalizar la supuesta mejora gráfica que debiera tener **ROTTR**. Los efectos de luz están tan bien conseguidos como en el juego de 2013 y el mapeado en general goza de un gran nivel de detalle.



La aventura puede durar unas 40+ horas y ese fue uno de los grandes inconvenientes. Llegado un punto se hace demasiado largo. Como si hubiese, fácil, unas diez horas de más. Esto claro, sumando algunas horas de exploración para encontrar las tumbas y resolver sus puzzles (algo totalmente recomendable). Tal vez el juego tenga más escenas de acción de las que necesita, ya que la exploración tiene su cuota justa de protagonismo. Casi a las 30 horas, ya era hora de que el juego termine. Y habiendo hecho el recorrido hasta el final podemos decir que se podrían haber ahorrado bastante.



Además del modo historia **[ver recuadro de la página anterior]**, contamos con uno llamado **Expedición** que nos permite recorrer algunos escenarios para superar varios retos. Incluso tenemos la posibilidad de usar paquetes de cartas que vamos coleccionando a medida que completamos la aventura y se canjean en la tienda con los puntos obtenidos en el juego (aunque también se pueden comprar, algo que no recomendamos porque es innecesario). Podemos afrontar los retos con atuendos diferentes, mayores atributos de ataque, defensa, y hasta con una Lara super cabezona. Este modo y el resto de los DLCs incluídos en **20 Year Celebration** son una buena forma de entretenerse una vez completada la aventura para aquellos que estén sedientos de más desafíos.

ROTTR es una gran aventura de acción que palidece ante su antecesora al ofrecernos apenas una continuación más que un juego novedoso. Si bien trae consigo algunas implementaciones no vistas, no es lo suficiente como para volarnos la cabeza. El resto de los modos le alarga la vida a un juego ya de por si alargado con una historia que podría habernos dejado algo más que un cliché televisivo. Nos encontramos una secuela correcta a la que le faltó un poco más de hambre de gloria. **CORRECTO**

GEARS OF WAR 4

EL INICIO DE UNA NUEVA GENERACIÓN

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



VIDEOJUEGOS

De la mano de Microsoft Studios y de The Coalition -antes conocido como Black Tusk Studios-, en exclusiva para Xbox One y Windows 10 PC, finalmente llegó Gears of War 4. La nueva entrega de la icónica saga de Xbox 360 promete un regreso fiel a sus orígenes, con nuevos modos y más novedades que nunca.



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE Y PC WIN 10
GÉNERO
Third-Person Shooter
DESARROLLADOR
The Coalition
DISTRIBUIDOR
Microsoft Studios
LANZAMIENTO
11 de octubre de 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
gearsofwar.com
JUGADORES
1-10 competitivo | coop
Local y Online

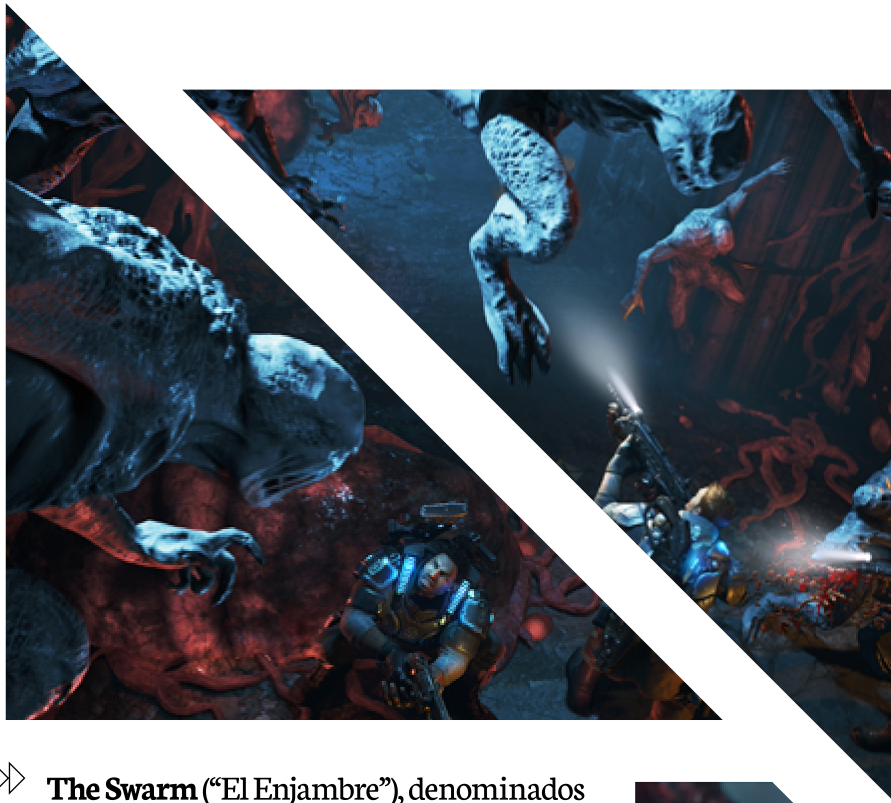
» LA NUEVA OLA

25 **años** después del fin de la guerra contra los Locust (*Gears of War 3*), se continúa la historia de la trilogía original dando origen a una nueva generación de protagonistas. Los veteranos de la saga no tendrán ningún problema para familiarizarse con los hechos y terminologías de la nueva entrega, mientras que aquellos que desconocen por completo la saga no tendrán que preocuparse dado que todos los acontecimientos previos al juego en cuestión son comentados durante el prólogo del modo campaña. Directo a la acción, dicha introducción nos lleva a recorrer los acontecimientos más importantes de la historia del universo de **Gears of War**: desde *Pendulum Wars* y *Emergence Day* (día en el que los Locust salieron a la superficie) hasta el fin de la guerra Locust en *Gears of War 3*.

Una vez finalizado el prólogo, ya en el presente, vemos que la humanidad está todavía tratando de hacer pie luego de la guerra, lo que llevó a la COG (*Coalition of Ordered Governments*) a crear asentamientos cerrados para que los ciudadanos vivan bajo protección constante. Para garantizar que el programa de repoblación no pierda ninguna vida, la COG creó una serie de robots llamados DB's (*DeeBees*), encargados de todos los trabajos peligrosos, incluida la seguridad y la construcción. En esta nueva era del universo de Gears of War, la COG está dirigida por la primera ministra Jinn, quien, si bien busca lo mejor para la humanidad, no contenta a todos con su estricto estilo autoritario, motivo por el cual algunas personas abandonan sus asentamientos, buscando refugio en los campamentos de los outsiders: las personas "de afuera" de los asentamientos que con frecuencia los asaltan en busca de suministros.

Esto nos lleva a los tres nuevos protagonistas de la saga: James Dominic Fenix (desde ahora, JD), nada más ni menos que el hijo del héroe de guerra y protagonista de la trilogía original Marcus Fenix; Del Walker, mejor amigo de JD desde su infancia y compañero de él durante su entrenamiento para formar parte del ejército de la COG; y, por último, Kait Diaz, amiga de JD e hija de Reyna Diaz, líder del campamento outsider del cual JD y Del forman parte tras haber abandonado a la COG.

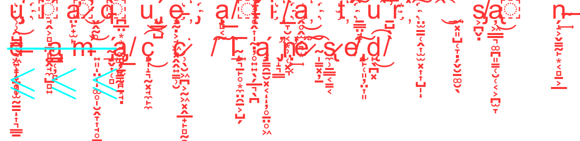
Al regresar de un asalto a un asentamiento de la COG, JD y sus amigos se ven atrapados en el campamento de los outsiders cuando unas extrañas criaturas llamadas *The Swarm* matan a los habitantes y secuestran a la madre de Kait. Desesperado por encontrarla, JD acude a su padre, a pesar de que la relación entre ellos no atraviesa un buen momento, creyendo que puede ser la única persona que sepa cómo dar con esta nueva amenaza.



The Swarm (“El Enjambre”), denominados así por los protagonistas debido a su forma de atacar en conjunto, son los nuevos enemigos de Gears of War 4. Visualmente presentan algunas similitudes con los Locust, pero en el campo de batalla son mucho más fuertes, feroces y ágiles que ellos. Al igual que los Locust, también son muy feos hay distintos tipos de Swarm: por un lado tenemos a los Drones, que son los soldados rasos; los Juvies, que son pequeñas criaturas rápidas que no aparentan ser una gran amenaza, pero que complican al atacar en grupo; y por último los Snatchers, que se encargan de secuestrar humanos y mantenerlos dentro de su cuerpo. Hay más tipos de criaturas Swarm, pero preferimos que las descubran por su cuenta durante el desarrollo de la campaña para evitar spoilers.

Durante la búsqueda de Reyna Diaz y la verdad detrás de los Swarm, recorreremos regiones completamente nuevas de Sera, planeta en el que se desarrolla la saga. Fiel a sus orígenes, principalmente al primer Gears, el juego combina el misterio con acción y suspenso, nada que ver a la tercera entrega donde la campaña estaba en gran parte orientada a la acción.

La campaña está dividida en 5 actos. Al comienzo de cada uno de ellos se detalla la ubicación en la que estamos y la hora; sin lugar a dudas, un pequeño detalle que mejora la experiencia, haciendo sentir al jugador dentro del argumento, con más protagonismo que cualquiera de las entregas anteriores.





Luego de la onda de radiación activada por Marcus Fenix al final de Gears of War 3 para acabar con los Locust, el planeta no quedó del todo bien: se volvió inestable, motivo por el cual se generan peligrosas tormentas (similares a las de Mad Max) llamadas Windflares. Estas afectan a la jugabilidad con sus potentes ráfagas de viento y rayos. Durante las Windflares tenemos la oportunidad de disparar a determinados objetos del mapa para que el viento los arrastre y acabe eliminando a los enemigos, y también a nosotros si no tenemos cuidado. Esta nueva mecánica es una interesante adición al juego, pero lamentablemente no está del todo bien ejecutada y no aprovecha su potencial al máximo. Lo negativo de las Windflares es que no son espontáneas, sino que sólo aparecen en determinadas situaciones programadas durante ciertos capítulos de la campaña, habría estado bueno que aparecieran sin previo aviso durante cualquier momento de la campaña, ofreciendo un inicio caótico o un final apoteósico.



MARCUS Y JD



» NUNCA LUCHES SOLO

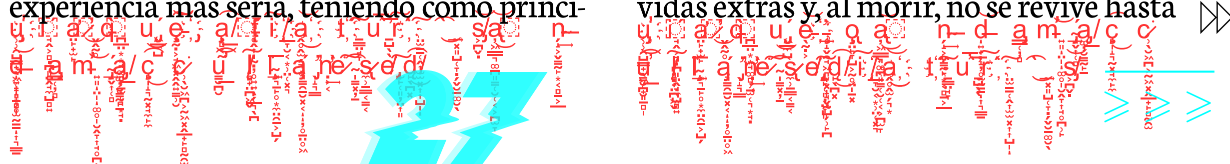
Tal como dice el lema del juego, **Gears of War 4** está 100% diseñado para jugar en cooperativo y nunca luchar solo; ya sea campaña, horda o multijugador competitivo, que cuenta con modos para todos los gustos. Gracias a las oligopólicas funciones cross-play de Xbox Live y Windows 10, no es necesario los usuarios jueguen en la misma plataforma. En cuanto al multijugador versus, los re-ups –función similar a los Prestige de *Call of Duty*– están de regreso. Una vez que lleguemos a nivel 100 de experiencia (XP), podremos acceder al re-up que nos llevará nuevamente a nivel 0 a cambio de un emblema exclusivo para equipar en nuestro nombre y presumirlo en el lobby multijugador. A diferencia de anteriores entregas (*Gears 3, Judgment y Ultimate Edition*), donde había 3 re-ups, **Gears of War 4 cuenta con ¡10 re-ups!** Cada re-up ofrece un emblema diferente, "mejorando" su diseño mientras más alto sea el nivel. Por otra parte, el clásico sistema de niveles por XP sigue presente, ahora con el agregado de los Bounties. Un Bounty es un desafío opcional que podemos seleccionar antes de comenzar una partida multiplayer a cambio de XP; cuanto más difícil sea el desafío, mayor será la recompensa. Este sistema es un excelente agregado, altamente útil para subir de nivel rápidamente y desbloquear nuevos personajes, emblemas y skins.


HORDA EN ACCIÓN

A la hora de elegir modos multijugador, hay dos listas están disponibles: **Core**, que ofrece algunas facilidades para los jugadores casuales, y **Competitive**, para aquellos que buscan una experiencia más seria, teniendo como principal diferencia que se elimina la asistencia al apuntar. Este último sólo cuenta con los modos **Escalation** y **Execution** debido a que pone énfasis en el juego en equipo. Junto a las listas Core y Competitive también se encuentra una lista no-rankeada llamada **Social**, donde todos los modos de juego están combinados en una sola lista y al final de cada partida los jugadores tendrán la opción de votar el modo y mapa que quieran jugar después. Por último, en cuanto a las listas de juego, una de las novedades de **Gears of War 4** es el Co-op Versus, que nos permite armar un equipo de hasta cinco jugadores, elegir la dificultad y competir en todos los modos multijugador contra un equipo de bots controlados por Inteligencia Artificial (IA).

En cuanto a los modos de juego, Gears of War 4 presenta los clásicos de las entregas anteriores como *Warzone, Execution, Team Deathmatch, Guardian* y *King of the Hill*, añadiendo como novedad *Arms Race* y *Dodgeball.*

Dodgeball presenta reglas similares a *Warzone*, donde dos equipos se enfrentan sin vidas extras y, al morir, no se revive hasta



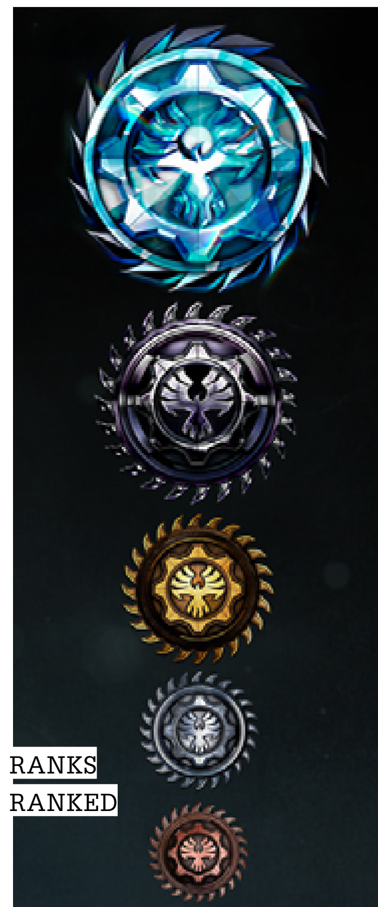
la siguiente ronda. La gran diferencia en Dodgeball es que, una vez muertos, podemos revivir cuando un compañero nuestro liquida a un jugador del equipo rival. Esto permite que se den situaciones nuevas que requieren tácticas alternativas a lo que la saga acostumbra. Por ejemplo, al quedar 2 jugadores en un equipo, y 5 en el otro, basta con que maten a uno de este último para que la favorable situación se transforme en un mucho más incómodo 4 contra 3. El orden de reaparición es análogo al orden en que se muere: primero en caer, primero en respawnear.

Por su parte, **Arms Race** es una variable del modo conocido en otros juegos como *Gun Game*, donde los equipos deberán conseguir 3 muertes con cada una de las 13 armas del juego para ganar. Un verdadero acierto si consideramos que variadas y equilibradas que son las armas es uno de los puntos más fuertes de la saga. Todas tienen ventajas y puntos flacos -y jugadores amantes y detractores de cada una de ellas-, por lo que habrá que darse maña para completar el cartón y cantar "bingo".

Todas las listas de modos multijugador -excepto co-op y social- cuentan con un sistema de clasificación con diferentes rangos basados en la habilidad del jugador. Con la introducción de los rangos de habilidad, The Coalition quiere evitar los encuentros injustos entre un equipo de jugadores experimentados jugando en party con otro integrado por un rejunte de newbies, lo cual hace del multiplayer competitivo una experiencia mucho más pareja y amena. Los rangos de habilidad van desde *Bronze, Silver, Gold y Onyx*, cada uno con 3 subniveles (es decir, Bronze 1, 2 y 3) hasta el rango definitivo Diamond.

> "Tanto **Gears of War 4** como **ReCore** forman parte del programa de **Microsoft Xbox Play Anywhere** que nos da acceso al juego en **Xbox One** y **Windows 10** sin importar en qué plataforma lo compremos. Además cuenta con **cross-save**, que permite jugar nuestras partidas guardadas en ambas plataformas.

Para los que buscan una experiencia de supervivencia y mucho más cooperativa se encuentra el modo **Horda 3.0**, la versión "definitiva" (hasta la siguiente entrega o DLC) del modo que debutó en *Gears of War 2* donde en un grupo de hasta 5 personas los jugadores luchaban contra 50 oleadas de enemigos. Esta nueva versión de Horda combina las mejores mecánicas de la Horda original (*Gears 2*) y la Horda 2.0 (*Gears 3*) junto con algunas novedades. Un nuevo elemento en la Horda 3.0 es el fabricante, una especie de impresora 3D que nos permite construir munición, fortificaciones, torretas automáticas y más elementos mediante el uso de energía que adquirimos al eliminar enemigos. La novedad que añade el fabricante es la opción de construir nuestra base para atacar en la zona que queramos del mapa, sin ningún tipo de restricción; algo que fue altamente criticado de la Horda 2.0, donde las bases estaban establecidas en determinados puntos del mapa.

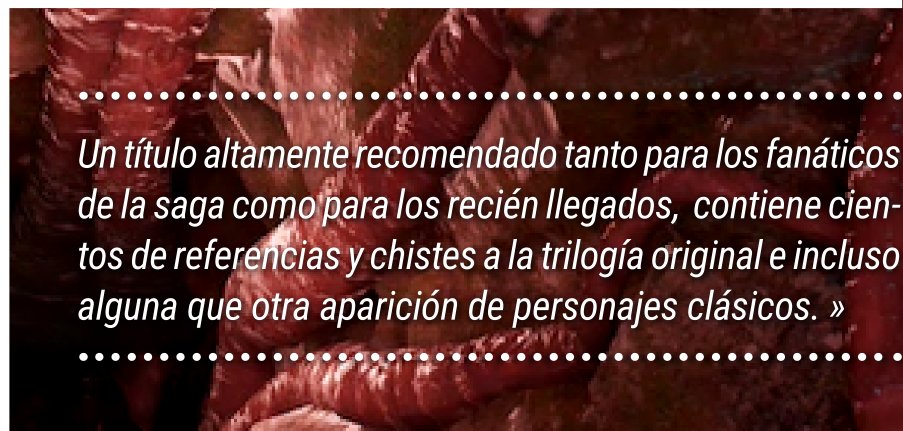


Otra gran novedad es la adición de clases con habilidades únicas que le dan un giro a la hora de armar estrategias para sobrevivir. Las clases son: soldado, francotirador, heavy, explorador e ingeniero. La diferencia respecto de los demás juegos con este tipo de clases es que en **Gears of War 4** no estamos limitados a cierto tipo de armas por elegir una clase; por ejemplo, un soldado puede utilizar sin problemas un rifle de francotirador, pero, sin embargo, no infligirá a los enemigos tanto como la clase ideal para ese tipo de armas. A medida que subimos de nivel cualquiera de las clases, iremos desbloqueando ranuras para equipar hasta 5 habilidades especiales de las 13 disponibles por clase. Por ejemplo, el soldado cuenta con la habilidad de cargar 40% más de munición que las demás clases, mientras que el ingeniero puede construir y reparar fortificaciones y torretas por menos cantidad de energía que los demás. No cabe ninguna duda que este agregado le da un toque de innovación que hace que la experiencia en Horda sea completamente nueva y diferente a lo antes visto.

Por último, relacionado a los modos multijugador **Versus** y **Horda**, el juego cuenta con 10 mapas, nueve completamente nuevos y uno remasterizado de *Gears of War 1* (*Gridlock*, también conocido como *Punto muerto*). Un interesante detalle de estos mapas es que están ambientados en zonas que visitamos durante la campaña. En cuanto al contenido postlanzamiento, The Coalition implementó un sistema similar al de 343 Industries con Halo 5: Guardians, ofreciendo mapas descargables de forma gratuita y valiéndose de microtransac-



EL LEGADO CONTINÚA



Un título altamente recomendado tanto para los fanáticos de la saga como para los recién llegados, contiene cientos de referencias y chistes a la trilogía original e incluso alguna que otra aparición de personajes clásicos. »

ciones para adquirir objetos cosméticos. The Coalition promete lanzar dos mapas por mes durante al menos un año, llevando el total de mapas a 34 (¡TREINTA Y CUATRO!) para fines de 2017. Lo positivo de las microtransacciones es que en **Gears of War 4** -a diferencia de Halo 5- si adquirimos una caja de skins y nos toca uno que no nos gusta, o repetido, podremos destruirlo para generar chatarra y comprar el skin que queramos utilizandola. Cabe destacar que los créditos para adquirir cajas también pueden conseguirse de forma gratuita jugando partidas de Horda y Versus.

Poco hay para decir sobre el sobresaliente nivel técnico. Por primera vez en la saga Gears of War, se utiliza el motor Unreal Engine 4. El juego se ve espectacular; exprime al máximo la potencia de Xbox One. Durante la campaña (bloqueado a 30 fps estables) no surge ningún problema; en multijugador (a 60 fps) tampoco; pero en Horda sí. Lamentablemente, este modo presenta un downgrade gráfico visualmente similar a lo que fue la beta lanzada meses atrás, con frecuentes caídas de cuadros a menos de 30 fps. No es que se vea horrible o se vuelva injugable, pero, a comparación de los otros dos modos, deja mucho que desear.



MAIAMEEEEEEEEE

Para cerrar, comparando el pasaje del desarrollo de la trilogía original de Epic Games a un nuevo estudio como The Coalition con la situación Halo 3 a 4 -cuando el título pasó de Bungie a 343 Industries- **Gears of War 4** superó ampliamente las expectativas, ofreciendo una experiencia fiel a los orígenes de la saga y con modos para todos los gustos: ya sea versus, cooperativo o campaña, que cuenta con unas 15 horas de duración. **El traspaso del legado de Marcus a su hijo JD es excelente.** El estudio se las ingenió para continuar la historia del universo de Gears of War sin destruir todo lo anterior, que lamentablemente fue lo que sucedió con Halo 4.

Altamente recomendado tanto para los fanáticos de la saga como para los recién llegados, tal como comentamos al comienzo del análisis, contiene cientos de referencias y chistes a la trilogía original e incluso alguna que otra aparición de personajes clásicos. **EXCELENTE**

VIDEOJUEGOS

Una aventura robótica de otro planeta

»»»RECORE«««

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

Presentado por primera vez durante E3 2015, en exclusiva para Xbox One y Windows 10, **ReCore** nació de la mano de la colaboración entre **Comcept**, fundado por el legendario **Keiji Infaune**, y **Armature Studios**, creado por **Mark Pacini**, director de la saga *Metroid Prime*.

Con pocos trailers, casi siempre mostrando la misma secuencia de gameplay, y muy poco marketing en comparación a otros títulos Triple A, **ReCore** nos pone en la piel de **Joule Adams**, una de las primeras voluntarias en el proyecto utópico de **Far Eden**, que luego de 200 años logra despertar de su Cámara Criogénica y descubre que el proyecto se desarrolló no del todo como se esperaba.

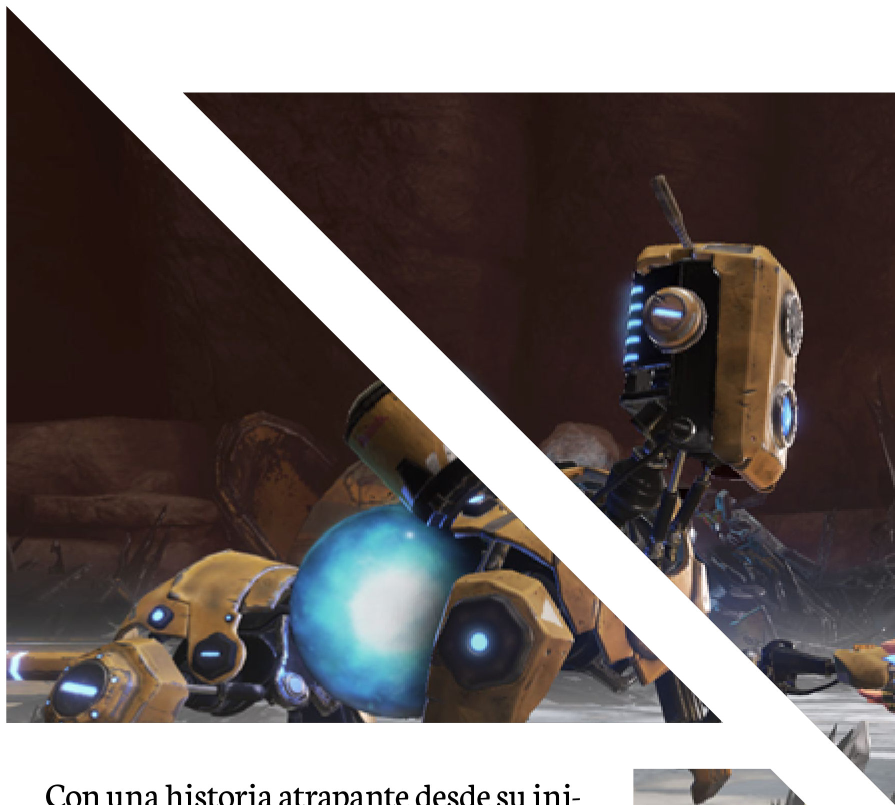
FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, W10 PC
GÉNERO
Acció, Aventura
DESARROLLADOR
Comcept y Armature Studio
DISTRIBUIDOR
Microsoft Studios
LANZAMIENTO
13 de septiembre 2016
PRECIO
USD$39,99
SITIO WEB
www.recoregame.com
DATO
Salió con muchos glitches pero se viene un parche



Far Eden, lugar en el que se desarrolla **ReCore**, es el planeta más cercano a La Tierra -con una atmósfera similar a la misma-, el cual ofrece las condiciones de vida aptas para habitarlo. Mientras se desarrollaba ell proyecto al que **Joule** se inscribió junto a otros voluntarios, unas torres denominadas pylons se encargaban de llevar a cabo el proceso de terraformación con la esperanza de que al despertar se encontrarían con un mundo verde, repleto de agua y lleno de vida, aunque no sucedió de esta manera.

Al despertar Joule descubre que se encuentra sola en las tierras de Far Eden y, con la compañía de su **Corebot Mack (MA-3K)**, deberá descubrir qué sucedió con los demás robots que ahora se convirtieron en renegados, dónde están los demás voluntarios y por qué el proyecto falló. El único contacto que Joule tiene con la tierra son los mensajes con más de 200 años de antigüedad que le dejó Thomas Adams, su padre, creador de la IA de los Corebots y científico relacionado con el desarrollo del proyecto Far Eden.





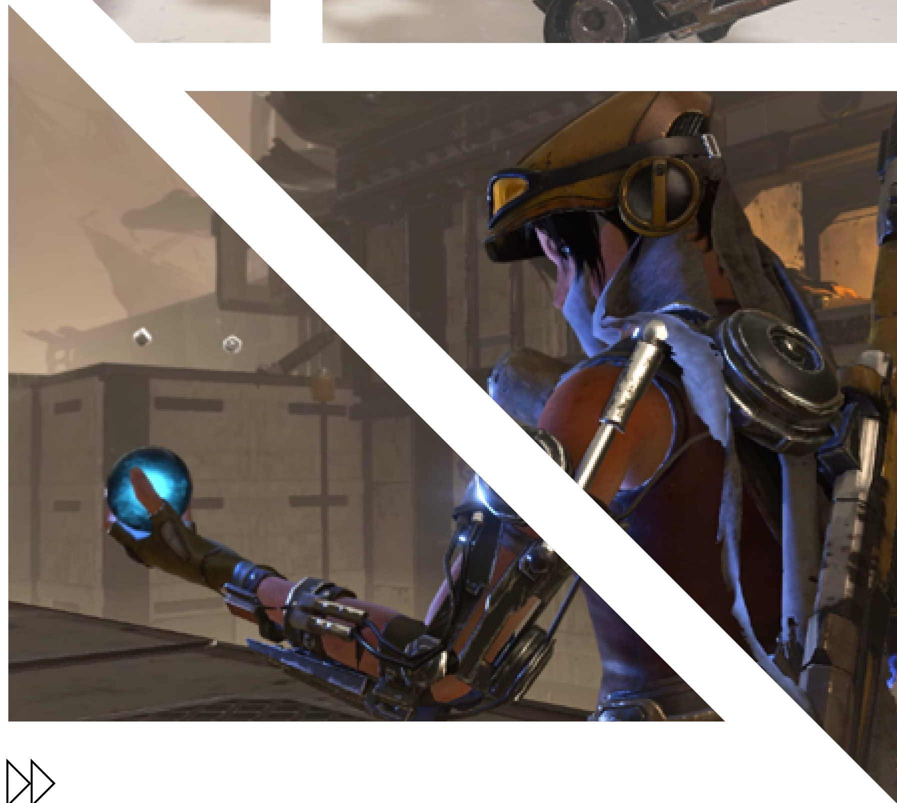


Con una historia atrapante desde su inicio, **ReCore** nos lleva a explorarla utilizando el exo-esqueleto de Joule que combina mecánicas de plataformeros 3D con juegos de acción en tercera persona. Esta última, aparece principalmente en las secuencias de enfrentamientos, mientras que la otra se utiliza para la exploración y los desafíos.

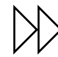
A la hora de combatir contra los Corebots, Joule puede utilizar su Rifle de Energía para debilitarlos y luego extraer el núcleo (Core) del enemigo utilizando el gancho extractor que presenta su exo-esqueleto.

Los Corebots por su parte son robots que originalmente fueron creados para colaborar con el proceso de transformación de Far Eden mientras los humanos estaban en sus cámaras criogénicas, pero algo durante ese tiempo los transformó en renegados, atacando a todo lo que se les cruce.también nos ayuda durante los combates atacando a los enemigos y utilizando su ataque letal a cambio de energía de fusión.

Como previamente mencionamos, la única compañía de Joule es su fiel Corebot Mack, que Los Corebots cuentan con distintos tipos de núcleos, cada uno con características especiales. Por un lado es-









tán los Azules que mejoran la energía del Corebot habilitando los ataques letales con más frecuencia, seguidos por los Amarillos que aumentan la resistencia a los ataques enemigos. Y por último los Rojos, que aumentan la fuerza de los Corebots.

Estos tipos de núcleos podemos utilizarlos a nuestro favor durante los combates, dado que si la munición del rifle y el núcleo equipado en nuestro Corebot es del mismo tipo/color que el enemigo le haremos más daño que lo normal.

No sólo varían los tipos de núcleos de los Corebots, sus carcasas también. Los Frames, también llamadas carcasas, le otorgan funciones especiales a los Corebots, por ejemplo Mack está compuesto por la carcasa K-9 (similar a la figura de un perro) y le otroga la función especial de exploración que ayuda a Joule a encontrar objetos y recursos ocultos bajo la tierra.

Además de subir de nivel al derrotar enemigos ReCore también cuenta con un sorprendente sistema de mejoras que mediante la utilización de recursos, generalmente chatarra o partes de otros Corebots, nos permite craftear mejoras y nuevos frames para nuestro robot.



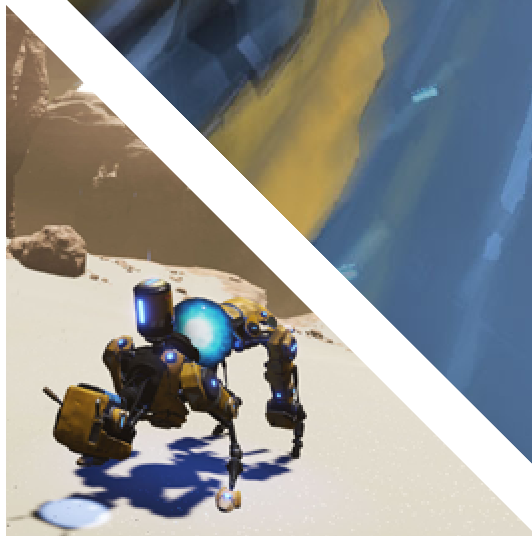






«Con algunos toques del género Metroidvania, ReCore es un gran juego que cuenta con una atrapante e interesante historia (...)»

Otra de las funciones del sistema de mejora es la fusión de núcleos que nos permite combinar nucleos enemigos con el de nuestro Corebot para mejorar sus stats de acuerdo al color del mismo.



Si bien al comienzo nuestro único Corebot es Mack, a medida que progresamos en la historia desbloquearemos nuevos Bots como Duncan (AP-3) que con su forma de Titán está diseñado para utilizar su fuerza bruta en combate, y Seth (SP-DR) que con su forma de araña ayudará a Joule a recorrer las alturas de Far Eden gracias a su habilidad de trepar paredes.



Visualmente ReCore deja mucho que desear, los gráficos no son malos, pero tampoco excelentes y apenas superan la calidad de la generación pasada de consolas. A la hora de recorrer las tierras de Far Eden en modo libre estos defectos resaltan más, incluyendo algunos errores en las texturas de los objetos;mientras que en las Dungeons, cuevas e interiores en general los gráficos y detalles son buenos. Otro problema recurrente fueron las eternas pantallas de carga, de casi 2 minutos, que aparecen al viajar entre las distintas regiones. Actualmente están trabajando en un parche para eso.

Con algunos toques del género *Metroidvania*, **ReCore** es un gran juego que, si bien las mecánicas que presenta no son nada que no se haya visto antes, cuenta una atrapante e interesante historia y además una amplia variedad de actividades secundarias como desafíos de combate y Time Trials (carreras medio frustrantes) de obstáculos, y coleccionables en forma de grabaciones que nos cuentan más sobre el proyecto de Far Eden, cómo se planeó, la creación de los Corebots y que sucedió durante los 200 años de congelación criogénica.

Sin lugar a duda, **ReCore** es un buen título que no deberían dejar pasar, teniendo en cuenta todo el contenido que ofrece por su precio más bajo que cualquier otro lanzamiento triple-A.

Por último, cabe destacar que **ReCore** fue el primer título del programa de Microsoft Xbox Play Anywhere que nos da acceso al juego en Xbox One y Windows 10 sin importar en la plataforma en la que lo compremos. Además de contar con funciones cross-save entre ambas plataformas para llevar nuestro progreso a donde queramos.

RECOMENDADO

VIDEOJUEGOS

Gusanito violento

WORMS W.M.D.

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**

La franquicia **Worms**, para muchos de nosotros, es nostalgia de la buena. Este juego en 2D de combate por turnos sobre un terreno destructible tuvo su época dorada en los 90s con las entregas *Worms 2* y *Worms Armageddon*. A pesar de su éxito en aquel terreno estratégico, sus desarrolladores en Team17 intentaron mantener la saga viva durante los últimos 15 años creando más de 15 títulos. El esfuerzo por evolucionar la franquicia a veces los llevó por mal camino, como por ejemplo, cuando se animaron a cambiar la jugabilidad por las tres dimensiones.

Ahora estamos ante **Worms W.M.D.** y surge la típica pregunta: ¿Vale la pena? Bueno, en primer lugar, podríamos decir que actualmente estamos en una época de nostalgia, sin abundantes ideas, donde las remasterizaciones y reediciones son el pan de cada día y la mayoría son acusadas de "quitarnos" el dinero por falta de imaginación y nuevas propuestas.

¿Cómo volver a la época gloriosa de hace 20 años atrás? Se habrán preguntando en Team17, una y otra vez. Primero, aprendiendo de los errores de los últimos 15 años, luego, empezando por lo básico, reimaginando su esencia. Decirlo suena fácil, claro, pero seguramente fue duro soportar el peso de tantos intentos fallidos. Sin embargo, la primera impresión que genera Worms W.M.D. es que por fin parece haberlo logrado. Sí, como el viejo y clásico *Worms Armageddon* plus algunos condimentos muy interesantes.

La fórmula base del Worms, para los que no lo conocen, es bastante simple: dos o más equipos de gusanitos combaten por turnos en un escenario 2D, super destructible, sobre un mar de agua totalmente

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC
GÉNERO
Acción táctica
DESARROLLADOR
Team 17
DISTRIBUIDOR
Team 17
LANZAMIENTO
23 de agosto 2016
PRECIO
USD$29,99
SITIO WEB
www.team17.com
JUGADORES
1-6 competitivo: Local y Online

EL SUBTÍTULO **W.M.D.** TIENE DIFERENTES SIGNIFICADOS (C/U CON VIDEOS PROMOCIONALES): WONDERFUL MULTIPLAYER DESTRUCTION; WE'VE MASSIVE DISCOUNTS; WE MAKE DEVASTATION; WE'LL MAKE YA DANGEROUS; WORMS. MUST. DIE.; WELL, THAT'S ME DEAD!; WORMS IN MANY DESTINATIONS; Y WALKING MECHANISED DESTRUCTION!





letal. Worms W.M.D. volvió a lo simple, abandonando los pesados gráficos poligonales, con un rediseño artístico con vectores al estilo ‘cartoon’, bien contemporáneo para este tipo de juegos. Están muy bien cuidados los fondos, los escenarios y, principalmente, el mar. Da mucho gusto apreciar los detalles visuales de sus animaciones, como el efecto del fuego o los pequeños objetos cayendo al agua.

En cuestión de mecánicas, lo clásico se mantiene hasta un cierto punto. Durante varias entregas, -incluyendo ésta- fueron agregando armas especiales, pero en definitiva, la base está intacta. Cualquier jugador antaño de Armageddon se sentirá como en casa. ¿Qué reimaginaron entonces? Bueno, hay cuatro apartados principales para mencionar: **vehículos, edificios, fabricación** y **artillería montada**.

Si bien cada novedad tiene un video que describe muy bien sus características principales, había que comprobar qué aportes estratégicos reales nos podían ofrecer en este nuevo Worms.

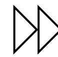
Comenzando con lo más notorio, los vehículos (tanques, helicópteros y mechas en su cantidad justa) son un agregado su-





DURANTE CADA TURNO PODEMOS FABRICAR ARMAS





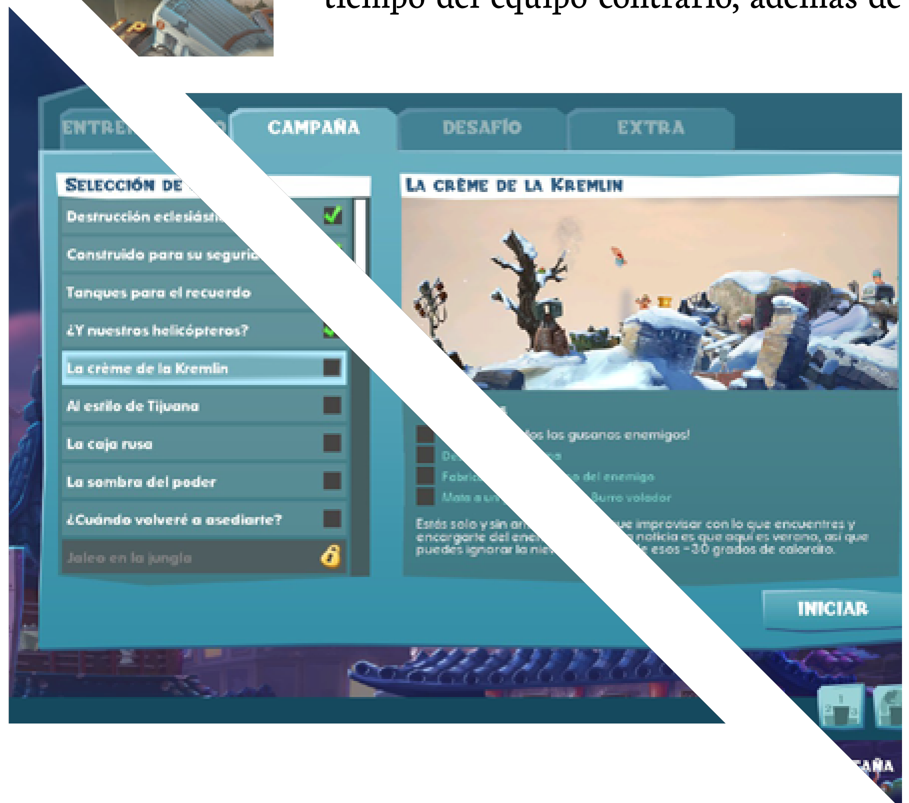


DIFERENCIA ENTRE INTERIOR Y EXTERIOR DE LOS EDIFICIOS



ESTA PODEROSA ARMA FUE NOMBRADA "OMG LOL" Y ES TAN INCREÍBLE COMO SUENA.





per fresco y muy divertido, pero sin ser invencibles: al igual que la artillería montada, son vulnerables y fáciles de destruir, lo cual no desbalancea el combate. Tanto los vehículos como las torretas (desde morteros a francotiradores) no tienen dueño fijo y pueden ser ocupadas por diferentes equipos en cada turno.

Por otro lado, los edificios son más importantes de lo que parece. Estratégicamente son un punto vital en el escenario 2D de fácil entrada y salida, ya que una capa superficial (la pared) oculta sus interiores, y por lo tanto, si no tenemos a ningún gusano ahí, no podremos ver si hay enemigos, cajas de herramientas o salud para recuperarnos. Además, si bien sus techos son delgados, ofrecen una leve protección ante granadas y otras ataques áereas.

Por último tenemos el crafting, o la fabricación: típica mecánica (cuasi obligatoria hoy en día) de juntar piezas (cajas) para crear nuevos objetos y armas. Aunque en parte no encaja con el limitado tiempo del turno, por suerte nos dan la posibilidad de creación mientras transcurre el tiempo del equipo contrario, además de



«Los edificios son más importantes de lo que parece. Estratégicamente son un punto vital en el escenario 2D de fácil entrada y salida (...)»



HAY HELICOPTEROS, TORRETAS...

que el objeto tarda un turno en hacerse. Termina siendo una novedad bastante opcional que, salvo en los desafíos, está para explorar el nuevo armamento disponible.

Sin embargo, es negativo que el DLC llamado All Stars haya sido solo para quienes preordenaron el juego (hasta la fecha), ya que agrega nuevas apariencias basadas en diferentes juegos como *Goat Simulator, Saints Row IV, PAYDAY 2, Unturned, Broforce, The Escapists, Orcs Must Die Unchained, Yooka-Laylee*, el primer *Worms*, un tanque basado en los vehículos de *Rocket League*, y cinco nuevas misiones. Además, para los usuarios de Steam hubo un pack de personajes de *Team Fortress 2*, y para los de Xbox One otro con aspectos de juegos de Rare (*Perfect Dark*, *Battletoads* y *Killer Instict*). Para PlayStation 4 no hubo nada especial.



En definitiva, gráficamente el juego ofrece una calidad bien destacable gracias a un renovado motor gráfico, con gran nivel de detalle y resolución (1080p en PlayStation 4, 900p en Xbox One), sumado a que los gusanos son más expresivos que nunca. Los sonidos y efectos sonoros de las armas, muertes y demás, son sencillos y no destacan demasiado, al igual que las melodías, que pueden ser algo repetitivas. Por su parte la jugabilidad es realmente simple, pero requiere cierta paciencia y aprendizaje si nunca jugaron una entrega de la saga.

Obviamente, el juego sigue siendo extremadamente divertido sobre todo en sus funciones de multijugador online. Ofrece mayor estabilidad respecto a sus antecesores, con las mismas opciones de configuración durante las partidas privadas. El modo para un jugador no está de más, pero el peso del título recae sin duda en el modo "en línea". Las partidas igualadas engancharán sin duda a aquellos sedientos de guerra.

La base del Worms está y definitivamente cumple con las novedades implementadas y las nuevas armas; a un precio de 30 dólares habrá que ver hasta donde llega la confianza y amor nostálgico por estos gusanitos asesinos. Y si alguien desconocedor de la saga llega a este título, será afortunado por probar un título que por fin homenajea a la mejor época del Worms.

EL HOMENAJE PERFECTO

VIVE TU HISTORIA

FIFA 17

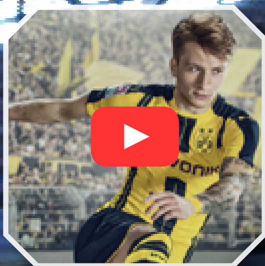
Texto Axel Anzoleaga





VIDEOJUEGOS

FIFA 17 nos ofrece todo tipo de mejoras este año: nuevo motor gráfico, nuevas animaciones, un "modo historia" de película y una jugabilidad que parece ser inmejorable. Pasen y recorran el análisis de Glitchy Frames con esta narración.



» THE JOURNEY

Este modo está disponible solo para PS4, Xbox One y PC por la implementación del motor Frostbite, lo cual complicó que la modalidad pueda adecuarse en sus ediciones de PS3 y Xbox 360.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC, PS3, XBOX 360
GÉNERO
Fútbol, Simulación
DESARROLLADOR
EA Sports
DISTRIBUIDOR
EA
LANZAMIENTO
29 de septiembre 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
easports.com/es/fifa
JUGADORES
1-4 local | 22 online

Hola, soy **Alex Hunter** y este año he iniciado una nueva vida. Podría denominarlo "El Trayecto", porque este camino recién empieza y está repleto de novedades.

Debo reconocer que no es lo mismo jugar en las divisiones inferiores que integrar un plantel en las grandes ligas. En esta pretemporada descubrí que mejoré aún más mi nivel, más allá de que el año pasado rompí todos los récords.

Ahora siento que mi técnica es más avanzada al tener un control de la pelota más preciso y que puedo aguantar de espaldas sin que me la saquen fácilmente. Y ni hablar de la calidad de mis compañeros. No es por desprestigiar a los juveniles, pero los profesionales tienen una inteligencia y una lectura de juego nunca antes vista. Saben el momento exacto en el que se tienen que mostrar para apoyarse, o cuando tienen que picar y desmarcarse. Pero los defensores tampoco te lo hacen fácil, saben bien lo que es esperar y salir a cortar con un gran timing en el momento justo. Y ni hablar del relevo que le hacen a los compañeros cuando estos pasan al ataque.

Ya ni siquiera veo las cosas de igual manera. Todo el estadio parece brillar con las tribunas tan nítidamente llenas y la presencia del banco de suplentes profesional junto con el DT que se asoma cada tanto al borde del verde césped.

Llegar a este nivel no fue tarea sencilla. Para eso tuve que mejorar el remate al arco. Ahora tengo una potencia en mi pie derecho que antes desconocía y puedo matar a quemarropas al arquero cuando quedo mano a mano. Y también debí acostumbrarme al estilo de juego del primer equipo, el cual es un poco más pausado y menos dinámico que en años anteriores, sin contar la precisión con la que debo pasar la pelota para que llegue a destino: ahora es clave la dirección y la potencia.

La pelota parada también es diferente. Ya no se puede tirar un centro por tirar, para poder ser titular hay que ser muy eficaz en esto. Los tiros libres directos y los penales son más complicados de ejecutar, la presión es muy grande.

Ahora ya no estoy solo. Amigos, familia, representante, técnico, ayudantes, me rodean constantemente en mi camino a ser un respetado profesional como lo fue mi abuelo. No debo distraerme con la fama, el dinero, las redes sociales y los patrocinadores que siempre piden más.

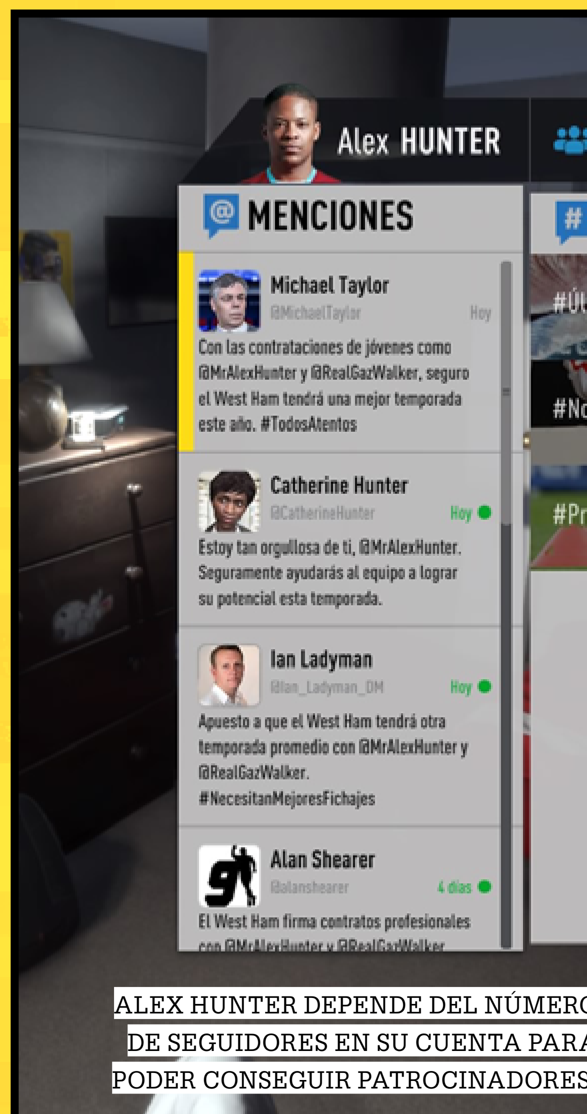
Tengo que concentrarme en seguir siendo el mejor e ir reinventándome como lo vengo haciendo año tras año.

>>>





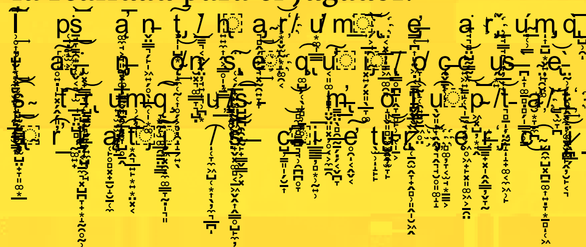




ALEX HUNTER DEPENDE DEL NÚMERO DE SEGUIDORES EN SU CUENTA PARA PODER CONSEGUIR PATROCINADORES.

MOTOR GRÁFICO

El nuevo Frostbite proporciona casi una realidad virtual, casi que uno se siente dentro del juego. Las caras de los protagonistas y sus gestos, los estadios con sus túneles y vestuarios, la representación del modo historia y el ambiente tribunero logran una experiencia fiel a la realidad para el jugador.

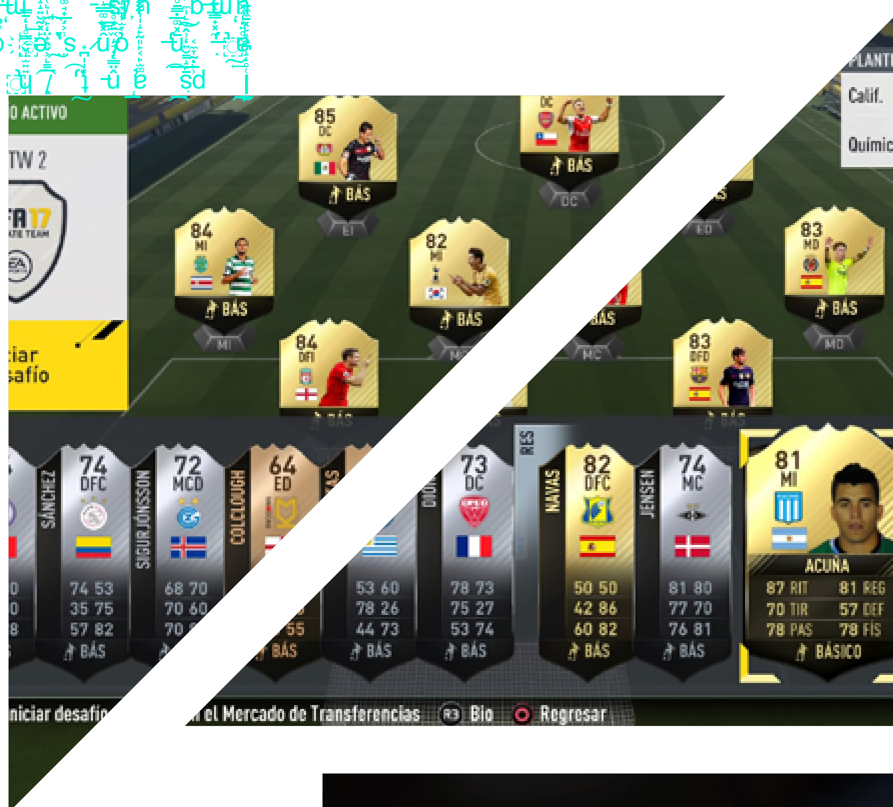


FUT17

En el Ultimate Team de esta edición se podrá competir por más recompensas gracias al FUT Champions, el cual se disputa cada semana y se jugarán tantos partidos como se establezca en esa jornada. También permite clasificarte en los marcadores mensuales e ir escalando posiciones.

Además se podrán mejorar las plantillas a medida de que vayas ganando desafíos, ya sean básicos, avanzados o de una liga en sí. Y se destaca la inclusión de nuevos sets de camisetas y algunas leyendas como la Brujita Verón, Puyol, Petit, Ferdinand, Paul Scholes, Del Piero, Solskjaer, Overmars, Carragher y Luis Hernández.

Otra gran novedad es la posibilidad de poder descargar las plantillas en modo offline y así poder usarlas en un amistoso contra un amigo.







NOVEDADES EN EL MODO CARRERA

Para empezar, hay que destacar que se puede crear un avatar del DT para que lo puedas ver en el banco y en las animaciones del partido. Aunque también hay que aclarar que no son muchas las opciones de avatar que te dan a elegir. Pero sí es notoriamente una mejora desde el aspecto gráfico.

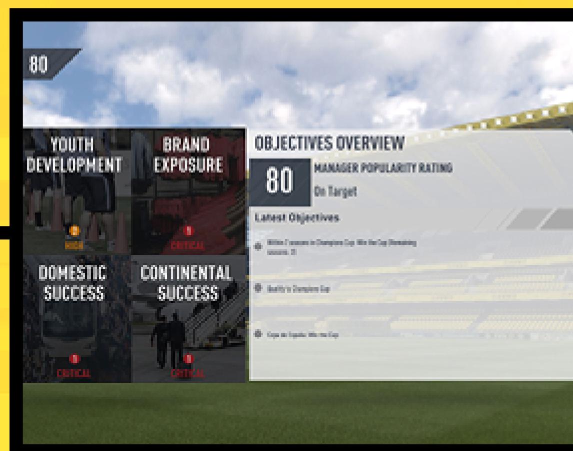
Después, lo más importante lo vamos a descubrir de la mano de los objetivos. ¿Por qué? Porque ahora no solo basta con campeonar o entrar a una copa, sino que el aspecto económico, la promoción de juveniles o el desarrollo marketinero es también fundamental. Tanto que si descuidamos esos objetivos secundarios (o prioritarios, según el club) por más de que estemos punteros nuestro puesto estará pendiendo de un hilo debido a la poca confianza de la directiva.

Para dar un ejemplo, si decidimos empezar con Quilmes debemos cuidar mucho el aspecto económico y tratar de reducir gastos y sueldos, ya que la situación financiera del club se encuentra en estado crítico. Al mismo tiempo, y como complemento, tendremos que potenciar juveniles surgidos de las fuerzas básicas e incrementar sus habilidades tanto en partidos como en los entrenamientos semanales.

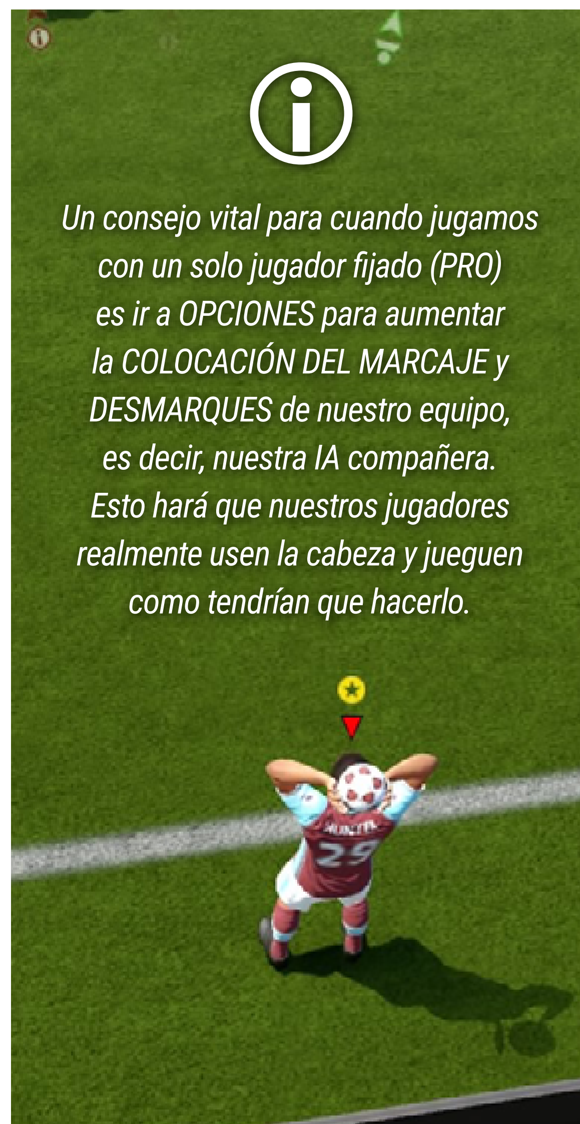
Otros detalles como la venta de camisetas o de entradas también entran en la difusión de la marca del equipo. Para seguir con una línea positiva simplemente hay que ganar y ganar para atraer a más "clientes".

La novedad en cuanto a las licencias es que por primera vez FIFA cuenta con la JL League nipona para así poder dirigir a cualquiera de sus equipos en este modo.









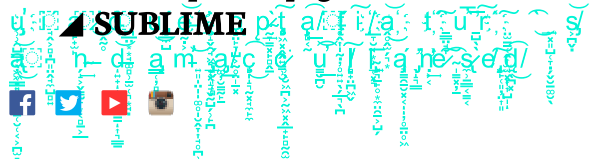
En el aspecto jugable per se, destacamos la progresiva simulación adquirida en todos los aspectos del juego. Principalmente en la pelota parada. El tiro desde el punto del penal se ha innovado totalmente (hay que practicar un poco antes de salir a la cacha, eh) y ahora se deberá coordinar carrera, dirección y potencia en un solo movimiento para poder patear bien. También los córners y tiros libres se han modificado gracias a la inclusión de un señalador para elegir dónde colocar la pelota. Además, la IA siempre activa nos pareció otro de los puntos sobresalientes de esta versión, ya que los jugadores que uno no controla se mueven en la cancha al ritmo del estilo de juego según reacciones o intuiciones que poseen en el momento exacto al desarrollarse una jugada ofensiva.

Finalmente, el juego físico ahora sí es fundamental, porque en cada disputa de la pelota se deberá trabajar mucho con el cuerpo, ya sea para cuidarla o para robarla. Y ni hablar de que en cada pelota parada la fricción se convirtió prácticamente en un estilo "fútbol argentino", por la cantidad de agarrones y empujones que hay al momento de poner en juego la pelota. En esta generación **FIFA 17** por fin pegó el salto necesario.

◢ **SUBLIME**







VIDEOJUEGOS

La temporada está en marcha

»»PES 2017««

Texto Ignacio Ostertag **@IgnacioOstertag**

Los máximos exponentes del deporte por excelencia saltaron al terreno de juego para demostrar todo su repertorio y, por supuesto, su contraparte videojueguil salió desde la manga con el objetivo de comerse la cancha. Claro que uno de los fuertes candidatos al objetivo futbolero virtual tuvo su época de pobre desempeño, cosa que lo llevó a masticar toda la bronca en el banco de suplentes y hoy, luego de un tiempo prolongado a la sombra "del pibe 10", intentará recuperar esa mística que hace algún tiempo atrás la excesiva confianza y su falta de contundencia lo dejaron al borde del abismo.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC
PS3, XBOX 360
GÉNERO
Deportes, Fútbol
DESARROLLADOR
Konami
DISTRIBUIDOR
Konami
LANZAMIENTO
15 de septiembre 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
www.konami.com
JUGADORES
1-22 competitivo



Para empezar, este **PES 2017** nos da la bienvenida con un menú de inicio muy similar a la versión del año pasado, en el que podremos seleccionar entre la página principal (que demuestra nuestra última actividad), partido, vida futbolística y extras. Entonces, si salimos al césped con la primera opción, nos vamos a enfrentar con un fuerte lavado de cara del juego, manifestada en su exposición formidable de camisetas licenciadas (que no son todas), representación facial casi perfecta, animaciones mejoradas y una jugabilidad endiabladamente extraordinaria.

Además, como futboleros de pura cepa, destacamos que existen detalles que suman a la calidad del producto y se exhiben en la mejorada física de las redes de los arcos y el balón, la aparición de los entrenadores al borde del reducto, banco de suplentes completo y auxiliares que festejan o se mantienen impávidos detrás de los arcos dependiendo del resultado. Por otra parte, se añadió el aerosol evanescente que utiliza el árbitro para marcar distancia en los tiros libres, pero

sorpresivamente sin la animación que el hombre de negro efectúa para usarla.

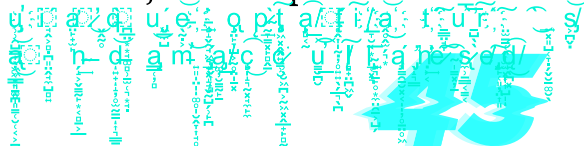
Mención aparte se merecen los arqueros, que encontraron en ésta edición su punto supremo con respuestas sumamente efectivas y flamantes movimientos para la alegría de los más exigentes seguidores de la franquicia. Ahora, marcar la diferencia desde media y larga distancia será aún más complejo, no sólo por la actuación de los guardametas, sino porque ésta vez los remates a gol tendrán como destino final al graderío en más de una ocasión.

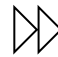
Les aclaramos, que para aquellos quejosos del frenetismo en cuanto al juego, se repite la posibilidad de reducir la velocidad del partido y por qué no, para los fanáticos de la rapidez, aumentar la misma. Es cierto que la experiencia puede llegar a cambiar por completo con esta elección, pero está en los consumidores finales optar por la decisión más correcta a su paladar. Al mismo tiempo, siempre recomendamos seleccionar la dificultad a *Leyenda*, algo sumamente gratificante para elevar el realismo de la IA a su máxima expresión, con reacciones épicas de los defensores adversarios y ni que hablar de los hombres que defienden los tres caños.



Sin embargo, hay puntos flacos en esta versión de **Pro Evolution Soccer** que no se pueden dejar pasar por alto, como el tema de las licencias. Este aspecto, ya de por si golpeado, vuelve a recibir un fuerte impacto en nuestras latitudes con la ausencia de la *Copa Libertadores* y *Sudamericana*, que se suma a la falta de la Juventus en la *Serie A*, la aparición de sólo un par de equipos en la *Premier League* de Inglaterra, de igual manera con las competencias más importantes de España y Portugal, al tiempo que se extraña la *Bundesliga* de Alemania (que no vemos desde *PES 5*). Incluso tendremos seleccionables a varios equipos internacionales y regresa al escenario la escuadra del *"Patón"* Bauza sin sus kits originales, algo que para nosotros, ya es imperdonable.

Aun así, no hemos perdido del todo al tor-



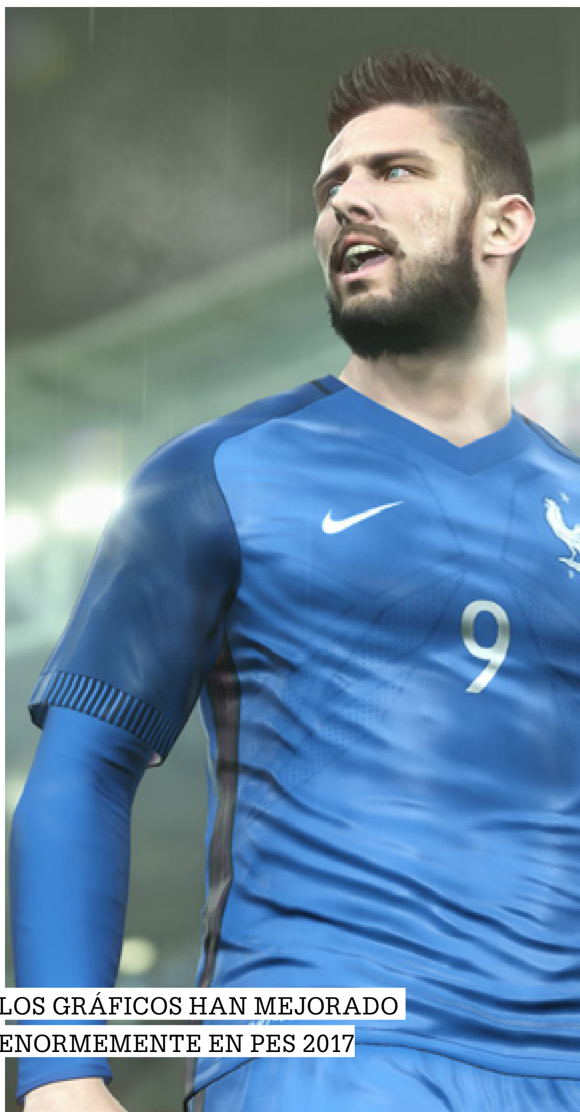




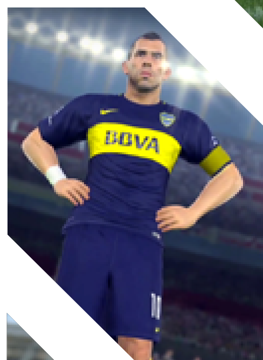
neo de primera y segunda división de Francia, la *Eredivisie* holandesa y, que aún están para nuestra felicidad, la *Champions League*, *Europa League* y *AFC Champions League* de Asia. Además, la empresa nipona siempre supo la fortaleza que nuestro continente significó en cuanto a ventas a lo largo de estos últimos años y por eso, metió mano en sus ahorros para hacerse de la máxima categoría del fútbol Argentino, así como los torneos de mayor importancia de Brasil y Chile.

Vale expresar que, si para ustedes la edición no es un reto, fácilmente en una hora, a través de diferentes option files que pueden encontrar en la red de redes, lograrán "AFIFAR" el juego sin ningún tipo de miramientos. En cuanto al sonido, la banda que nos proporciona **PES 2017** no pasa de los 12 temas (*Parking Lot* de Vant es el caballito de batalla) y los comentarios de los periodistas, que son los mismos que la anterior temporada, parecen no evidenciar rastros de nuevas líneas de dialogo.

Para el final quedan los modos importantes: *Master League*, *Ser Una Leyenda* y *MyClub*, que prácticamente no cuentan con actualizaciones destacadas. En el primero, nos llamó la atención que aún perdiendo la



LOS GRÁFICOS HAN MEJORADO ENORMEMENTE EN PES 2017





LOS ARQUEROS HAN MEJORADO SUS REACCIONES

categoría hayamos sido convocados para ser DT de la selección alemana, y que el equipo, gane o pierda, al igual que en *Become a Legend*, llevará la misma cantidad de público. Por eso, si detallamos este apartado, regresa la falta de seguidores a los estadios pero aquello dependerá de la popularidad por defecto del conjunto que elijas sin contar con tu progreso en el avance del game.

El último de los tres modos que nombramos en el párrafo anterior, es por lejos, el destacado. La adrenalina que genera el ball opening se traduce en la transpiración en tus manos por encontrar esa pelota de color negra con una super estrella del fútbol mundial, que puede ser acercada a través de los diversos representantes y también se agrega la figura de los cazatalentos, para arriesgarnos en la búsqueda de las promesas del mañana.

AHORA TENEMOS HASTA FESTEJOS SIN CAMISETA!



MyClub es excelente desde principio a fin, la historia se puede llegar a complicar sin el espíritu necesario en el once titular pero si tu destreza es la adecuada, no va a resultar tarea difícil superar los puntos necesarios para ascender de división, renovar el contrato al entrenador y mantener aquellos hombres que en tu plantel significan un diamante en bruto. A pesar de todo esto, el online tiene serios desajustes que hasta el momento de terminar éste análisis no habían sido solucionados.

La clave para seguir adelante en el modo en línea y no morir en el intento es olvidarse de los filtros de categoría y acceder "sin restricciones" a los partidos. Y éste es el drama principal que posee la versión actual de **PES**, que cuenta con un sistema anticuado para unir a rivales de todo el mundo, cosa que verá afectada esa experiencia multijugador por los insufribles tiempos de carga si no optamos por decisión correcta.

En definitiva, Pro Evolution Soccer 2017 es un gran juego, un exponente de culto que quiere regresar a la elite balompédica virtual, que a pesar de algunos desajustes y molestias de último minuto intentará emparejar un duelo inclinado desde hace un lustro al adversario de toda la vida. Por eso, éste, será sin dudas, el partido más reñido de los últimos cinco años y significará para nosotros, los amantes de los juegos de fútbol, una medida excelente para disfrutar como nunca del superclásico moderno del gaming. **VA MEJORANDO**

VIDEOJUEGOS

En Mother Russia este beat 'em up te juega a vos

MOTHER RUSSIA BLEEDS

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**

Otro indie de corte retro, seguramente estarán pensando. Y sí, actualmente la movida por el resurgimiento de los clásicos de 8 y 16 bits está en boga, pero ¿qué hay con eso? Si un título así garpa igual, no hay con que darle. Esta propuesta de beat 'em up llega de la mano de **Le Carlel** y **Devolver Digital** para trasladarnos a la parte más decadente de una Rusia Soviética alternativa, presentandonos una historia muy oscura sobre el crimen organizado, la corrupción y los efectos nocivos de las drogas duras.

En pocas palabras, **Mother Russia Bleeds** nos cuenta la historia de un grupo de gente sin techo que sobrevive como puede ganando un poco de dinero en peleas callejeras. Apenas comenzamos, nuestros protagonistas son secuestrados por una malvada corporación en pos de experimentar una nueva droga en ellos. A diferencia del resto de los indigentes secuestrados sin futuro, nuestra misión será guiar a uno de los cuatro luchadores callejeros disponibles para abrirnos paso a puro puño, sudor y sangre. La trama irá obscureciendo más y más a a medida que avancemos durante los ocho capítulos.

Desde ya, **Mother Russia Bleeds** está fuertemente inspirado en grandes clásicos del género como *Streets of Rage*, *Cadillacs and Dinosaurs*, *Final Fight*, *Mortal Kombat* y demás. Incluso toma algunos elementos más abstractos de *Hotline Miami*. ¿Y qué mejora sobre éstos? Humildemente puso toda la carne en el asador en las animaciones y sus *fatalities*. Sus movimientos son tan brutales que van agradecer que estén detallados con pixel art y que no sean fotorealistas. Es un título para los amantes del gore, de los vómitos, de las inyecciones, de la sangre, de los sesos, de... OK, creo que ya entendieron.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, LINUX, OS X
GÉNERO
Acción, Beat 'em up, 2D, Gore, Coop, Retro, Indie
DESARROLLADOR
Le Cartel
DISTRIBUIDOR
Devolver Digital
LANZAMIENTO
5 de septiembre de 2016
PRECIO
USD$14.99
SITIO WEB
motherrussiableeds.com
JUGADORES
1-4 Cooperativo Local



LOS ENEMIGOS NO TIENEN BARRA DE VIDA, EN SU LUGAR, EL ESTADO DE SU VITALIDAD LO VEREMOS REFLEJADO EN EL ASPECTO QUE SE IRÁ DETERIORANDO CON NUESTROS GOLPES



El otro modo con el que consta el título es el Arena, donde apareceremos en medio de una zona concreta de cada escenario para enfrentarnos hordas de enemigos que vendrán por oleadas.

Este *Beat 'em up* a diferencia de los clásicos, implementa nuevos elementos en su jugabilidad, por ejemplo, no hay "vidas". En lugar de eso, cada cierto número de escenarios se activan los típicos puntos de control para reaparecer en caso de sucumbir. Otra gran diferencia es que no hay objetos de recuperación a lo largo de toda la historia. Se terminó eso de encontrar un pollo entero atrás de un tacho y consumirlo en un segundo. Ahora, la forma de recuperar energía es tan original como turbia: una inyección de pura droga directo a nuestras venas. Porque en este título la droga llamada **Nekro** juega un papel principal tanto en la trama como el factor jugable. Podremos almacenar hasta tres dosis que se podrán emplear de dos formas. Un jeringazo alcanza para recuperar un poco de vida, aproximadamente un tercio de nuestra salud. El otro uso activa un modo Berserker, que nos dopa a lo bestia, aumentando nuestra velocidad y potencia de nuestros golpes, permitiendo aplicar sangrientas ejecuciones tipo *fatalities*.

LA CAMPAÑA ES ALGO CORTA, PUEDE DURAR 3 - 4 HORAS.

SERGEI Y **BORIS** SON LOS PERSONAJES MÁS EQUILIBRADOS, MIENTRAS QUE **IVÁN** DESTACA POR SU FUERZA Y **NATASHA** POR SU AGILIDAD Y SALTO.

En la elección de nuestro personaje, podremos elegir nuestra variante de la droga que utilizaremos, comenzando con la básica *Kremlin Colonel*, hasta las que iremos desbloqueando en el Modo Arena.

La gestión de estas dosis es vital para sobrevivir durante largas oleadas de enemigos. Para poder reabastecerlas, tendremos que extraerlas directamente de los enemigos caídos. Sep. Al caer derrotados, mientras algunos de ellos todavía convulsionan, encontraremos en su sangre la preciada droga que necesita nuestro organismo. Así como lo ven.

La ambientación de los escenarios en esta U.R.S.S. distópica y salvaje está muy bien laburada. Incluso podremos activar un efecto CRT con la intención artística de homenajear, todavía más, a la típica pantalla de maquina arcade de los 90s.

Sin embargo, la banda sonora decepciona (que pueden escuchar acá), tiene un ritmo de sintetizador no tan innovador y nunca transmite la tensión necesaria al juego. Se siente muy lenta y a destiempo.

Otra desventaja es que solo podemos disfrutar del multijugador hasta cuatro personas de modo local, limitando así la posibilidad de tener compañeros inteligentes en lugar de los flojitos bots.

En definitiva, **Mother Russia Bleeds** nos brinda un violento paseo a los 90s, por más rápido que sea, ofreciendo un retorno a la gloria de los beat 'em up cargado de humor negro sobre el mundo criminal ruso y las consecuencias del consumo de drogas.

VISCERAL Y ESPECTACULAR



VIDEOJUEGOS

Perro que ladra, no muerde

>>>DOGOS

INDUSTRIA ARGENTINA

Texto Rodrigo *Capitán* Scarlata

Pablo Testa, director y programador argentino de **OPQAM**, se inspiró en los clásicos (y en los no tan clásicos) *shoot 'em ups* para crear **DOGOS**, un juego que le agrega narrativa, exploración y variación de algunas mecánicas a un género que parecería que no puede volver al escenario principal al que supo pertenecer eones atrás.

La escena indie siempre se destacó por tomar ideas existentes y darles un toque personal, buscando transferirnos de alguna forma los sentimientos de los creadores con respecto a los juegos que los inspiraron, ese impacto que les produjo un juego la primera vez que lo vieron. No está nada mal homenajear un género o incluso sólo uno o dos juegos -como es el caso de *Shovel Knight*-, pero hay veces en las que la inspiración y las ganas de innovar sobre ella pueden resultar en un pasaje de ida hacia el olvido en el tren de la mediocridad.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
GÉNERO
Acción, Shoot'Em Up , Indie, Simulador
DESARROLLADOR
Opqam
DISTRIBUIDOR
Opqam
LANZAMIENTO
7 de septiembre de 2016
PRECIO
USD$11.99
SITIO WEB
www.opqam.com/dogos



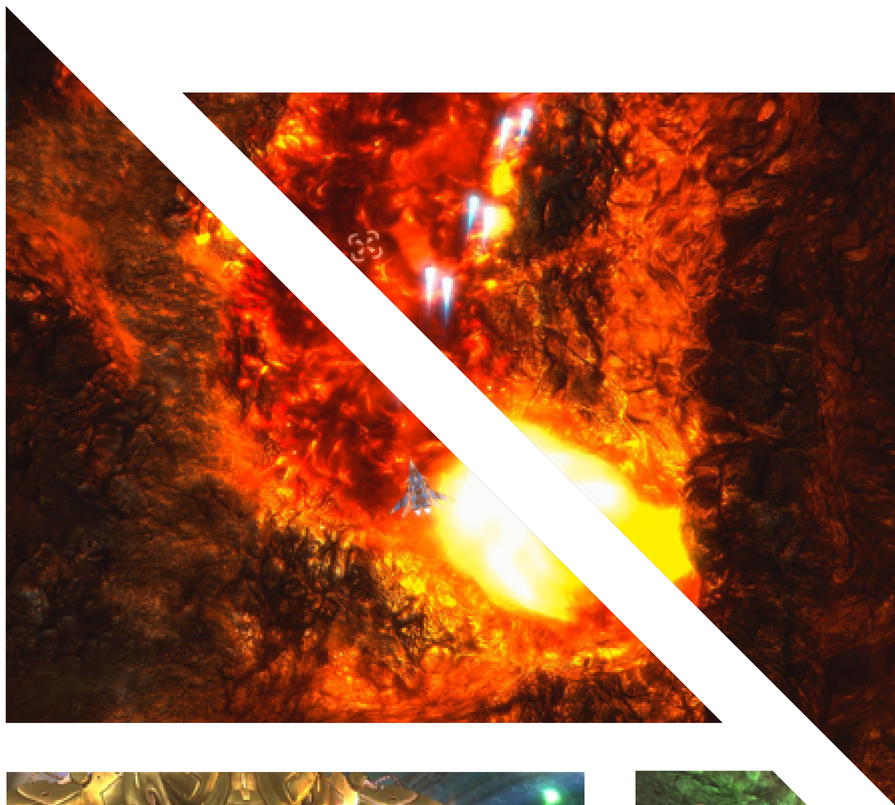
Dogos es un juego que mordió más de lo que podía masticar, agregando muchas cosas pero no enfocándose demasiado en ninguna de ellas, entregándonos así un producto que promete mucho, pero nada cumple del todo. Desmond Phoenix será el personaje que comandamos bajo la guía de su compañera Europa en una batalla sin cuartel por recuperar la Tierra del dominio de formas alienígenas muy avanzadas.

Al transcurrir el juego iremos descubriendo detalles de la trama que nos harán pensar que la historia quiere llevar todo un paso más allá, pero, como con todo lo que intenta el juego, se queda muy corto. El final, del cual no hablaremos para no echar a perder "la sorpresa", es de las cosas más decepcionantes de este juego. Y eso es mucho decir cuando le dan dura compe-

tencia la música y los actores de voz.

Al comenzar el juego, lo primero que elegiremos será nuestra nave y armas. Entre naves hay dos opciones, y aquí es donde la decepción comienza a nublar nuestro picnic: **no hay real diferencia entre las naves**, se manejan extremadamente parecido y, además, hay un solo save slot (¿en 2016? ¡¿en serio?!). Por lo que, si deseamos empezar una nueva partida para probar la otra nave, debemos borrar todo nuestro progreso solo para darnos cuenta de que es prácticamente lo mismo y no varía en nada significativo, más que quizá un poco la velocidad. Las armas que tenemos para elegir están todas bloqueadas menos las básicas y tendremos que ir pasando misiones para habilitar el uso de las demás que, una vez más, no son la gran cosa.

En primera instancia, comenzamos el juego a una velocidad que pocas veces se repetirá, siguiendo las aventuras de Desmond mientras intenta estabilizar su nave, que ha sufrido daños luego de escapar de una masacre sin precedentes a manos de la amenaza alienígena. Una vez estabilizados, el juego pasa a su mecánica más común: una lenta y repetitiva exploración. Los mapas son muy grandes, pero no ofrecen demasiado como para que valga la pena explorarlos,











ELIMINATE THE ZEETNUK ARMADILLO

«Los jefes se sienten un poco más trabajados como contenido del juego y una vez más nos hace sentir como estar jugando al Ikaruga.»

más allá de uno que otro enemigo escondido el cual, al matarlo, nos dará una medalla al finalizar ciertos niveles.

Mientras pasamos el tutorial, descubriremos **dos cosas que nos arruinarán completamente la experiencia**: Hay enemigos en el suelo y las armas para eliminarlos son prácticamente inútiles. No existe un boost manual de velocidad, por lo que las secciones de exploración se harán **eternas** a esa velocidad que sólo un abuelo en pleno recuerdo de su infancia podría igualar.

Pero no todo está perdido. Cuando empiezan a aparecer más enemigos el juego comienza a sentirse más como un shoot'em up y menos como un clon del *Lode Runner*. Te encontrarás por momentos esquivando disparos como Neo y destrozando la amenaza alien, pero la diversión dura poco ya que no hay mucha variedad de enemigos y el juego se vuelve muy reiterativo y rutinario en cuestión de minutos.

Eso, claro está, **hasta que llegan los jefes**. Los jefes se sienten un poco más trabajados como contenido del juego y una vez más nos hace sentir como estar jugando al *Ikaruga* (si no lo hiciste, después de leer revistas sobre juegos, ponete a jugar) aunque, nuevamente, el disfrute dura poco. La mayoría de las veces ni podremos ver al jefe, sólo sus disparos, ya que muchos de ellos se presentan en etapa de exploración, por lo que el juego se vuelve lento y no es para nada frenético, como prometían que sería. Más de una vez me he encontrado disparando a la base de los disparos sin saber si mis intentos eran útiles o no, no sólo porque no podía ver si mis disparos daban en el blanco, sino también porque los enemigos no tienen barra de vida y no presentan ningún cambio estético al recibir daño, por lo que a veces sentiremos que estamos arrojando puñetazos contra la pared sin saber si la pared caerá alguna vez, una sensación muy similar a querer jugar en resolución *widescreen* con una pantalla 4:3. Y mejor ni hablemos de los 3 últimos jefes, que son prácticamente iguales pero con sutiles cambios, algo que hace notar que la ambición de este juego fue inmensamente mayor a su capacidad para aplicarla.

En resumen, nos encontramos frente a un *SHMUP* que podría no sólo haber revivido el género, sino también poner a los programadores argentinos en la escena *indie gamer* del momento, pero lamentablemente, por más buena voluntad que le pongamos, el juego defrauda. La jauría confundió el camino y terminó metida en una cancha de bochas. **MODESTO**

VIDEOJUEGOS

Si no está roto, no lo arregles

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION 2

Texto Rodrigo *Capitán* Scarlata

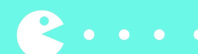
Hace algunos años, **PAC-MAN Championship Edition** nos había asombrado reviviendo y reinventando de una forma fresca y frenética la casi olvidada mascota de Namco. La acción era extrema todo el tiempo y, sin la correcta estrategia, podíamos morir en cualquier momento y perder el inmenso score que estábamos acumulando. Ahora, Namco no quiso caer en hacer exactamente el mismo juego, lo cual es loable, pero en su afán de seguir innovando sobre lo ya innovado, hizo que un juego único cayera en la mediocridad.

Tal como su antecesor, **Championship Edition 2** nos ofrece muchos modos de juego que se van desbloqueando a medida que completamos los anteriores, lo cual nos da un contenido bastante grande por un precio relativamente barato. El dilema aquí aparece cuando empezamos a avanzar: luego de algunas pantallas, descubrimos que el juego se repite una y otra vez con mínimos giros para dar la sensación de que estamos haciendo algo distinto aunque, en realidad, es casi siempre lo mismo.

La mecánica siempre fue relativamente simple: **Pac-Man** deberá comer los puntitos que tiene desperdigados por cada laberinto, esquivando a su vez al cuarteto tradicional de fantasmas que lo persiguen -al cual se le suman un elenco enésimo de clones-, hasta llenar una barra de fruta. Al llenarla, aparecerá una fruta y, al comerla, pasaremos de nivel. En algunas ocasiones, Pac-Man cambiará la verdulería por la farmacia, así que la fruta será reemplazada por una súper píldora que nos dará la habilidad de comernos a nuestros enemigos y multiplicar nuestro puntaje por números que sólo vemos en las cuentas privadas de los famosos.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, XBOX ONE, PS4
GÉNERO
Acción, Arcade, Casual
DESARROLLADOR
Bandai Namco
DISTRIBUIDOR
Bandai Namco
LANZAMIENTO
13 de septiembre de 2016
PRECIO
USD$12.99
SITIO WEB
bandainamcoent.es





Este título incluye “bosses”. La mecánica no cambia demasiado, tenemos que seguir el camino de píldoras y esperar a la fruta. Eventualmente comeremos la súper píldora y mataremos al jefe.

Ahora, hay un pequeño giro con respecto a su predecesor: cuando jugábamos al **Championship Edition**, había fantasmas dormidos que, al despertarlos, se sumaban a un tren de fantasmas y aumentaban la velocidad, pero también aumentaba la nuestra, lo cual nos daba la sensación de estar escapando con un Lamborghini mientras la policía nos perseguía con sus Porsche. Acá, si bien la velocidad nuestra y la de los enemigos aumenta, no lo hace demasiado; por lo que siempre parece que estamos trotando pícaramente por el parque mientras nuestro noviecito/a nos persigue con bombuchas. Eso le quita muchísima adrenalina al juego y la suplanta por una suerte de estrategia: cada laberinto tiene un camino predeterminado de puntos que, si se lo recorre correctamente, jamás se perderá. Entonces, el juego deja de ser sobre escapar frenéticamente a fuerza de reflejos y decisiones rápidas, y pasa a ser un juego en el que hay que seguir un camino metódicamente y prestar atención por anticipado para discernir bien cuál es el sendero correcto. Una vez que descubrimos ese patrón, el juego prácticamente se acaba, porque nunca perderás y siempre sacarás el score más alto.

LIKE A BOSS, YEAH!

Eliminar el factor de habilidad del jugador y suplantarlo por el factor de “estar atento” perjudica muchísimo a un juego que, teniendo en cuenta todo lo nuevo que hizo su anterior versión, prometía muchísimo pero cumplió poco. En lo que sí hay que darle la derecha a este juego es que incluyó “jefes”. La mecánica para jugar no cambia demasiado, tenemos que seguir el camino de píldoras y esperar a la fruta. Eventualmente comeremos la súper píldora y mataremos al jefe. Lo que cambia es que cuando finalmente tragamos la píldora, aparece una fruta móvil en lugar de una estática. Cuando eso sucede, los fantasmas que estén en la pantalla se pondrán furiosos y nos matarán apenas tocarnos. Es un pequeño detalle, pero suma lo suficiente como para evitar que el juego sea 100% monótono.

De igual modo, nos encontramos ante un juego que es entretenido y disfrutable, pero que se siente más como una precuela que una secuela, en el sentido de que se lo ve más involucionado que a su predecesor. En resumidas cuentas, **PAC-MAN Championship Edition 2** es un juego que vale la pena tener para distraernos de vez en cuando, pero sólo cuando lo encontremos de oferta en el Store; de otro modo, sentiremos que no nos dieron lo equivalente a lo que pagamos por la secuela.

◢ DIVERTIDO PERO MONÓTONO

VIDEOJUEGOS

Super retro, super desafiante

MONSTERS AND MONOCLES

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**

El pasado 16 de agosto, llegó al *Early Access* de Steam este shooter con su simple título y amigable estética, que nos hace pensar por un minuto que todo va a estar bien hasta que entramos en uno de sus niveles generados de forma procedural, lleno de enemigos listos para “darnos con de todo” y destruir nuestras ganas de vivir en pocos instantes.

¿De qué trata este título? Sin entrar en demasiados detalles sobre la historia (porque no los tiene), la aventura comienza cuando aparece un científico loco que desata una infestación de monstruos, amenazando la paz de la Tierra. De esta manera, queda en manos de los jugadores poder salvar el mundo.

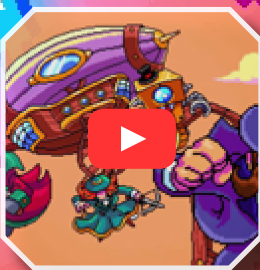
El gameplay es como el de otros juegos del mismo tipo: stick izquierdo para moverse y derecho para disparar, se puede cambiar entre dos armas, y contamos con un dash. Las armas se recalientan, lo que agrega una dimensión adicional al combate que ya de por sí es bastante estresante. La dificultad en el modo single player se siente un tanto elevada y puede ahuyentar a los nuevos jugadores, aunque puede gratificar a los más experimentados; se debe tomar cada combate con calma y paciencia, esquivando ataques como si estuviéramos en un shoot em up de naves con la última ficha. Mientras que en modo cooperativo (que permite hasta cuatro jugadores tanto en multijugador local como por Internet) es muy importante trabajar en equipo, porque como dice el famoso proverbio ruso: “Al que se hace el héroe, le va a caber”.

Hasta ahora (en la versión que jugamos) tenemos tres “mundos” para probar, con

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC (Steam Early Access)
GÉNERO
Acción, Indie, Co-Op
DESARROLLADOR
Retro Dreamer
DISTRIBUIDOR
Retro Dreamer
LANZAMIENTO
Desde agosto 2016
PRECIO
USD$14.99
SITIO WEB
monstersandmonocles
JUGADORES
1-4 cooperativo

A TENER EN CUENTA: EL JUEGO TODAVÍA ESTÁ EN ACCESO ANTICIPADO DE STEAM, POR LO TANTO, MUCHAS DE LAS COSAS PUEDEN CAMBIAR O MEJORAR ANTES DE SU SALIDA OFICIAL





WHO YOU GONNA CALL?

varios niveles en cada uno. Cada nivel se genera a medida que jugamos, por ende, los enemigos, cofres y armas están siempre en lugares diferentes. También tendremos distintos objetivos, pero estos son un poco más repetitivos, y por lo general piden que matemos una cierta cantidad de enemigos o encontremos un objeto. A medida que avanzamos en el juego, nos encontramos con que cada rival es diferente al otro, y eso lleva a que la forma de enfrentarnos con ellos sea distinta. Las armas son otro elemento del juego que tiene mucha personalidad, la mejor varía según cada jugador; teniendo el arma justa para cada estilo de juego nos sentiremos muy poderosos, mientras que si nos encontramos con el arma equivocada será difícil defendernos. El proceso de probar armas nuevas es riesgoso y gratificante.

¿¿CHICOS ESTÁ PRENDIDO EL FRIENDLY FIRE???

«La dificultad en el modo single player se siente un tanto elevada y puede ahuyentar a los nuevos jugadores, aunque puede gratificar a los más experimentados.»

Al entrar al juego es importante tener en cuenta que, aunque no lo parezca ni se sienta así, este título sigue en desarrollo. Algunas mecánicas necesitan ser pulidas y el contenido es muy escaso a pesar de ser altamente rejugable. Uno de los problemas que se aprecian al jugar con el control es que al disparar y apuntar con el stick izquierdo (es decir, no tener un botón dedicado a disparar además de apuntar con el stick) nos encontramos recalentando el arma mientras tratamos de hacer un disparo preciso.



CLAPTRAP, TE CONFUNDISTE DE JUEGO

Quizás, a **Monsters and Monocles** todavía le falta bastante para ser un juego completo que valga el precio que pide, pero si continúan por esta ruta agregando más contenido, algunas opciones para cambiar los controles, o la posibilidad de jugar online con más de un jugador por computadora, podría convertirse en un juego muy bueno, porque así como está ya es divertido y desafiante. Entonces, si buscan un shooter de estilo retro cooperativo, simple y un poco frustrante, pueden dejar de buscar porque ya encontraron **Monsters and Monocles**.

VIDEOJUEGOS



Volare, oh oh, conquistare, oh oh oh oh!

STARPOINT GEMINI WARLORDS

Texto Germán Battiston **@CMDRGerkor**

A TENER EN CUENTA: EL JUEGO TODAVÍA ESTÁ EN ACCESO ANTICIPADO DE STEAM, POR LO TANTO, MUCHAS DE LAS COSAS PUEDEN CAMBIAR O MEJORAR ANTES DE SU SALIDA OFICIAL



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
Acción, Rol, Simulación, Estrategia
DESARROLLADOR
Little Green Men Games
DISTRIBUIDOR
Iceberg Interactive
LANZAMIENTO
Entre abril y junio de 2017
PRECIO
USD$24.99
SITIO WEB
starpointgemini.com

Las primeras impresiones de este Early Access nos llevó a dar vueltas y vueltas por el universo. **Starpoint Gemini Warlords** es una combinación de muchos géneros diferentes y muy distintos. Trata ser un RPG (de acción y simulación) e hilando más fino, una aventura en el espacio. Se puede volver muy difícil para una compañía de videojuegos plasmar todos esos diferentes estilos en un solo modelo, y ponerle una historia fuerte y creíble.

En un futuro distante, los humanos huyen de un Sistema Solar totalmente en ruinas hacia el Sistema Géminis, en naves de baja condición y chatarra. De esa forma desesperada se dirigen al planeta Phaeneros, ubicado en las afueras de ese sistema, que se convertirá en su nuevo hogar. A partir de ahí, el juego tendrá dos modos: el modo campaña (que continúa la historia del *Gemini Starpoint 2*) o el modo conquista, que es más open world y permite completar las misiones en cualquier orden.



La primera impresión con los controles de la nave es que si bien son simples, no son muy intuitivos y fáciles de comprender sin mucha prueba y error. Algo parecido ocurre con el combate: no se siente que la nave esté en el espacio, en cuanto a maniobrabilidad y física. Si bien quiere ser simulación, termina siendo más acción que otra cosa. Divierte, pero no es el objetivo propuesto.

El manejo dentro de los menus e ítems internos a la hora de querer mejorar la base, las naves o craftear armas puede ser un poco abrumador, pero el tutorial nos lleva en un paso a paso que lo hace más fácil de entender. De la misma forma el video del comienzo nos lleva a enviar nuestro propio escuadrón de naves hacia su primera misión, ya sea para conseguir ítems o para

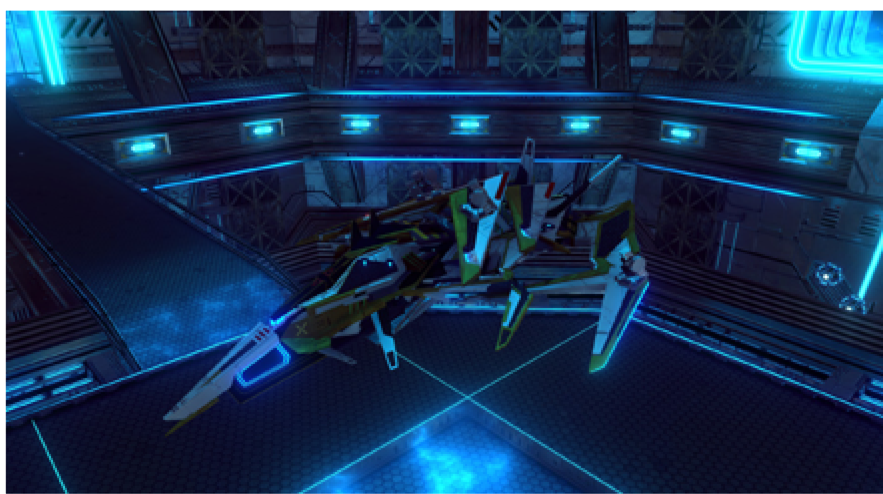


batallar contra otra facción en la lejanía.

Hilando un poco más fino en la física del juego, los cambios de velocidad de la nave a la hora de cambiar de escala no se notan, no hay una transición apropiada a un cambio de cientos a millones de kilómetros por hora.

La gráfica es un aspecto que no puede dejar de criticarse, sea alpha o versión final. Si en algo llega a influir, probablemente sea muy poco. Se nota la dureza de los modelos, de los menúes y del juego en general. Hay que tener en cuenta que esto no es un título AAA, lo que no lo pone necesariamente a la altura de entregas como *Elite: Dangerous* o *EVE Online*. Uno puede notar que esta encerrado en una esfera gigante y que los límites son visibles, no da una dimensión de algo completamente gigante como lo es el espacio.

El voice acting también deja mucho que desear, los actores no tienen alma y las frases utilizadas son totalmente trilladas. No se logra muy bien la conexión con el jugador y que se sienta involucrado en los eventos que suceden en el juego, no se vuelve memorable. Esto seguramente se debe a que existen juegos previos de la saga *Starpoint Gemini*, pero si no logra que un nuevo usuario (no conocedor de la saga) se sienta parte de la historia, eso puede ser un problema.



«A pesar de todo, el juego es entretenido y su curva de aprendizaje está bien manejada. No es difícil al principio ni fácil al final.»



A pesar de todo, el juego es entretenido y su curva de aprendizaje está bien manejada. No es difícil al principio ni fácil al final. Si pudieran mejorar un poco más el movimiento de la nave y ajustar el combate para que sea más activo, probablemente el juego tenga otra sensación.

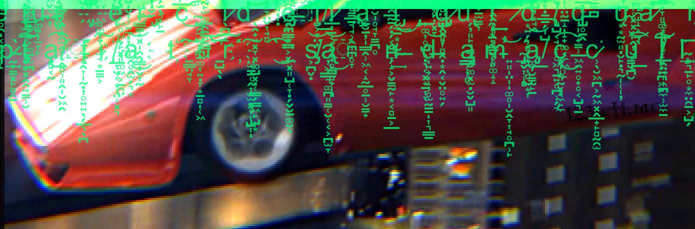
También sabemos que el modo campaña e historia no están siendo implementados en este Early Access, un dato interesante a tener en cuenta, ya que por ahora solo se puede seguir el modo de completar ciertas misiones para mejorar la base, y las naves para conocer el funcionamiento del juego de manera más general.

Como amantes del espacio y los juegos de naves y simulación le tenemos un poco de esperanza a futuro, ya que siendo una empresa relativamente indie lograron algo enorme y de muy buena calidad visual.

CINE / YOUTUBE

KUNG FURY

"LOS '80 A LA OCHENTÉSIMA POTENCIA"





Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

De Suecia con amor llega una película tan al palo que no se pudo ambientar en esta época. ¡**Kung Fury**, el piña-patada con nazis y dinosaurios que estabas esperando!

Hace ya algunas décadas que la unidad 'década' es lo que se pone de moda. Después de los '90 (la última con colores descarados y brillantes) una por una comenzaron a dominar la cultura pop, como si nunca se hubieran ido. Hoy en día, ya es un gimmick super gastado ambientar historias en esos años que desarrollaron en su curso tropos ridículos y fáciles de burlar: los bigotes gigantes, anteojos de sol, mullets, la camisa abierta con el pecho peludo, los trajes de colores vibrantes y zapatos de piel de quién sabe qué reptil son la punta del iceberg de todo lo que la moda del pasado tiene para ofrecer. El tono extremadamente exagerado de las películas de acción de los '80 es otra de estas ridiculeces, y a pesar de que grandes obras del género se estrenaron en esa época, la mayoría es un desastre que merece ser burlado.

Miami, 1985. La ciudad está repleta de maleantes, y la policía no tiene autoridad alguna sobre ellos. Luego de que su compañero falleciera, víctima de un ataque criminal, **el policía Kung Fury** es golpeado por un rayo y mordido por una cobra. Instantáneamente adquiere una habilidad inmensa para el Kung-fu y se convierte en El Elegido. Para hacer todo

Ficha técnica

Título Latino: Kung Fury
Año: 2015
Género: Acción, Comedia
Dirección / Guión: David Sandberg
Elenco: David Sandberg, Jorma Taccone, Leopold Nilsson, Eleni Young.
Duración: 31 minutos
NETFLIX y YOUTUBE: Sí 😊

más complicado, el mismísimo Hitler viaja en el tiempo hasta los '80 en búsqueda del Elegido para convertirse en el número uno. Será la misión de Kung Fury volver a la década del '40 y derrotar al Kung Führer antes de que éste viaje a invadir su ciudad y línea temporal.

Lo que en los '80 no era considerado mainstream encontró un lugarcito en **Kung Fury** para prosperar, aunque lo ridículo sigue ganándole por goleada.

Una parte importantísima de una película de este estilo es la banda sonora, a cargo de Mitch Murder y Lost Years. Es completamente synthwave, un género que toma elementos característicos de música de los '80 (duh). Nada más apropiado para musicalizar las aventuras del policía impredecible que, muy a la *Demolition Man*, puede destruir una cuadra entera o salvar el día. Las chances son 50-50.

A pesar de todos sus condimentos, **Kung Fury** es una de las historias de éxito más grandes de la plataforma Kickstarter. Durante la producción, los miembros del equipo mantenían a los backers al tanto de todo, convirtiéndolos en una comunidad activa y siempre interesada. Tan bien se desarrolló todo, que el equipo encargado del mediometraje de 30 minutos ya está trabajando en una secuela.Además de la película crearon dos jueguitos simples, al estilo beat 'em up, como *Streets of Rage* o *Golden Axe*, y un video musical encabezado por **David Hasselhoff**, un ícono indiscutible de los '80 (si naciste después, preguntale a tu vieja).

El principal responsable de esta *obra de arte* es David Sandberg, un sueco que dirigió publicidades y videos musicales, pero nunca una película. En 2012 se retiró, y gastó 5.000 dólares para producir y filmar el trailer del mediometraje. Después del revuelo que causó, se lo usó como presentación para la campaña en Kickstarter, con ello juntaron 630 miles de dólares, y filmaron los 31 minutos de la película que se conoce hoy.

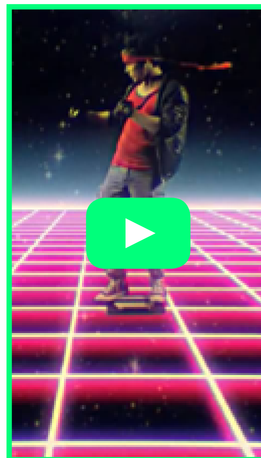
Todos los actores que intervinieron en la película son amigos de Sandberg, quien no sólo es el director y guionista, sino también el protagonista.

Muchos comparan a **Kung Fury** con *Turbo Kid*, otra película con estética de los '80 muy marcada. Ambas salieron en el 2015 y tal vez fue la presencia de la primera lo que evitó que la segunda prospere. *Turbo Kid* tuvo mucha menos atención, pero su aparato publicitario fue mucho menos importante también, y no necesitó viralizarse para conseguir su financiación. La diferencia más grande, y tal vez la única que importe, es la intención de cada una. Mientras que *Kung Fury* parece un pastiche extraordinario, digno de un lugar entre los trailers falsos de Grindhouse, *Turbo Kid* sólo quiso contar una historia; y si bien comparten estética, las similitudes terminan ahí. El conjunto de memes y tropos de los '80 que componen a Kung Fury prueban que la idea nunca fue tomarse en serio a sí mismos. Lo que sí se ve en ambas es el amor por la década y la dedicación al combinar todos esos elementos rarísimos, resultando en dos películas espectaculares que el espectador sabrá apreciar por distintas razones.



VEREDICTO

IMPERDIBLE



Ver también:
Making of de Kung Fury, Turbo Kid, Kutaragi's Way, Black Dynamite.




PRIMER (2004)


COHERENCE (2013)

PELIS COMPLICADAS

¿QUÉ DIABLOS ACABO DE VER? ME DUELE EL CEREBRO




DONNIE DARKO (2001)

Texto Germán Battiston **@CMDRGerkor**

Luego de mucho análisis, investigación, dolores de cabeza y alguno que otro sangrado nasal, les traemos unas lindas e interesantes recomendaciones de películas complicadas. Filmes que los hará pensar, no al estilo profundo como pudiese ser *Braveheart*, sino algo que haga mover esas neuronas para tratar de darle sentido a una sucesión de eventos que a primera vista no tienen el más mínimo sentido. Muchas películas se entienden sin problema, pero este no es el caso. A todo aquel que le guste el cine complicado, inteligente e innovador, probablemente le interese la siguiente selección de películas.

PRIMER (2004) | Dos ingenieros, amigos y compañeros de trabajo, tratan de fabricar una caja que reduzca el peso de su contenido, bloqueando la gravedad. Topándose con algunos problemas (en ocasiones sin saber qué está pasando) y luego de tiempo y trabajo, se dan cuenta que accidentalmente crearon una máquina del tiempo que sólo les permite volver al momento en el que la encienden. Esto logra dar una variedad de épicas proporciones, que se convierte en algo hermosamente difícil de seguir cuando se les escapa de las manos.

A pesar de todo esto, **Primer** es una película corta que, a pocos minutos de terminar, complica todo al doble. Un gran ejemplo de que se pueden hacer cosas buenas con bajo presupuesto.

Un datos importante a tener en cuenta es que Shane Carruth, el director, actor principal, escritor, productor, compositor y editor, es ingeniero en sistemas y trabajaba en simuladores de vuelo. ¿Coincidence...o "shaincidence"?

COHERENCE (2013) | Tener una cena con amigos en el momento exacto en el que pasa un cometa cerca de la Tierra, es una combinación un poco rara. Esta extraña

coincidencia genera, a medida que se conocen las historias individuales y grupales, una serie de realidades paralelas en el mismo lugar. Tomando como referencia la **Paradoja del Gato de Schrödinger** -experimento en el que se introduce un gato dentro de una caja junto a un veneno letal que se liberará en un momento aleatorio y que como resultado de estas variables, sólo se puede saber si el gato está vivo o muerto una vez que se abre la caja-, **Coherence** nos plantea que mientras el cometa esté visible, existen múltiples realidades colisionando al mismo tiempo en un barrio donde una sólo una casa se mantiene iluminada. Una vez que éste pase, solo quedará una sola "realidad".

James Ward Byrkit dirigió esta película sin un guión ni reparto definido, completando el rodaje en su propia casa. Otro gran ejemplo de cómo algo de bajo presupuesto, con pocos actores "conocidos" y una gran historia de fondo puede convertirse en una obra maestra.

PREDESTINATION (2014) | Cuenta la historia de un **agente del tiempo** (interpretado por Ethan Hawke) que es enviado a una complicada serie de viajes temporales, destinados a asegurar su continuidad como agente para toda la eternidad. En esta última misión, el protagonista deberá perseguir al único criminal que lo ha eludido durante toda su carrera: *The Fizzle Bomber*. Esta misión se transforma en un mundo de paradojas, destino y amor; una mezcla de distintos temas que hacen al ser humano.

Los hermanos Michael y Peter Spierig crearon una película bastante arriesgada a la que se debe prestar mucha atención, ya que el más mínimo desliz puede hacer que uno se pierda fácilmente.

DONNIE DARKO (2001) | Con una excelente actuación de Jake Gyllenhaal (*Zodiaco, El príncipe de Persia*), nos transportamos a la mente de un joven sonámbulo, excéntrico y muy inteligente. Donnie Darko tiene un amigo imaginario, un hombre disfrazado de conejo, que una noche lo salva de un accidente totalmente bizarro cuando una turbina de avión cae sobre su habitación. Esto trae un montón de eventos relacionados con el accidente, y una vuelta de tuerca que nos hace pensar y replantear muchas cosas. La película señala que hay ciertos eventos en la línea temporal que no deben alterarse o, de lo contrario, se podría sufrir grandes e inesperadas consecuencias.

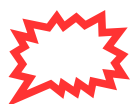
Este largometraje se filmó en tan solo 28 días, y cuenta con un reparto de reconocidas figuras, como la propia hermana de Gyllenhaal, Maggie; Drew Barrymore, Jena Malone y Patrick Swayze.


PREDESTINATION (2014)


INTERSTELLAR (2014)

INTERSTELLAR (2014) | Una plaga reduce considerablemente la cantidad de comida en la Tierra, poniendo en peligro la existencia de la raza humana. Ante esto, la NASA (ahora trabajando en secreto) descubre un agujero de gusano, que conecta con otra galaxia, cerca del planeta Saturno, y decide enviar a un grupo selecto de científicos y exploradores a los distintos mundos potenciales que componen dicha galaxia. Las cosas se complican un poco más al haber un agujero negro en la cercanía de varios de estos destinos, seres pentadimensionales, y un teseracto enorme dentro del agujero negro, sumado a que el paso del tiempo se ve afectado por la gravitación masiva del mismo.

El guionista y co creador de la película, Jonathan Nolan, trabajó durante cuatro años en la realización del script, implementando gran parte de su tiempo en estudiar sobre la Teoría de la Relatividad. Como resultado de tan exhaustiva tarea, Interstellar terminó siendo una película que apostó muchísimo a la ciencia, y a la utilidad de la NASA para los seres humanos.



COBALTO

Sáenz Valiente y De Santis atacan de nuevo

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



PORTADA

FICHA TÉCNICA

OBRA
Cobalto
AUTOR
Pablo De Santis
ARTISTAS
Juan Sáenz Valiente
EDITORIAL
Hotel de las ideas
LANZAMIENTO
Julio 2016
IDIOMA
Castellano

Cobalto es la nueva entrega de la ya conocida dupla artística integrada por **Juan Sáenz Valiente** (dibujo) y **Pablo de Santis** (guión), recordada por su obra *El Hipnotizador*. Esta vez, de la mano de la editorial **Hotel de Ideas**, ambos artistas nos traen cuatro nuevas historias siendo **Cobalto** la principal de ellas.

Cobalto cuenta la historia de un farmacéutico de gran estatura que en realidad, y a pesar de su gran dedicación a la hora de preparar remedios, es una especie de agente secreto; un matón con moral que una vez más debe volver al ruedo.

Cobalto es un relato corto, simple, de género, sin sorpresas y sin fallas. Aquí, De Santis le pasa la batuta a Valiente, y el dibujante (como siempre) levanta la trama con su arte, haciéndola entrañable. Utilizando un estilo entre caricaturesco y serio, Sáenz Valiente se concentra en los cuerpos de los personajes, resaltando sus físicos y despreocupandose por los detalles. Con simples trazos le da un aire que oscila entre lo prolijo y lo bruto, lo seco y lo sucio, como el mismo Cobalto.

Luego de **Cobalto**, nos encontramos con tres pequeñas historias: *El auto de Siriapo*, *Tinta invisible* y *La pluma de las historias tristes*. Relatos breves que completan el tomo y le dan un lindo cierre. En cada una de ellas, Valiente juega con un estilo de dibujo distinto demostrando nuevamente sus destacadas cualidades a la hora de dibujar. De Santis no se queda atrás, y si bien mantiene un mismo tono que le da unidad y coherencia al tomo, se permite tocar distintos temas.

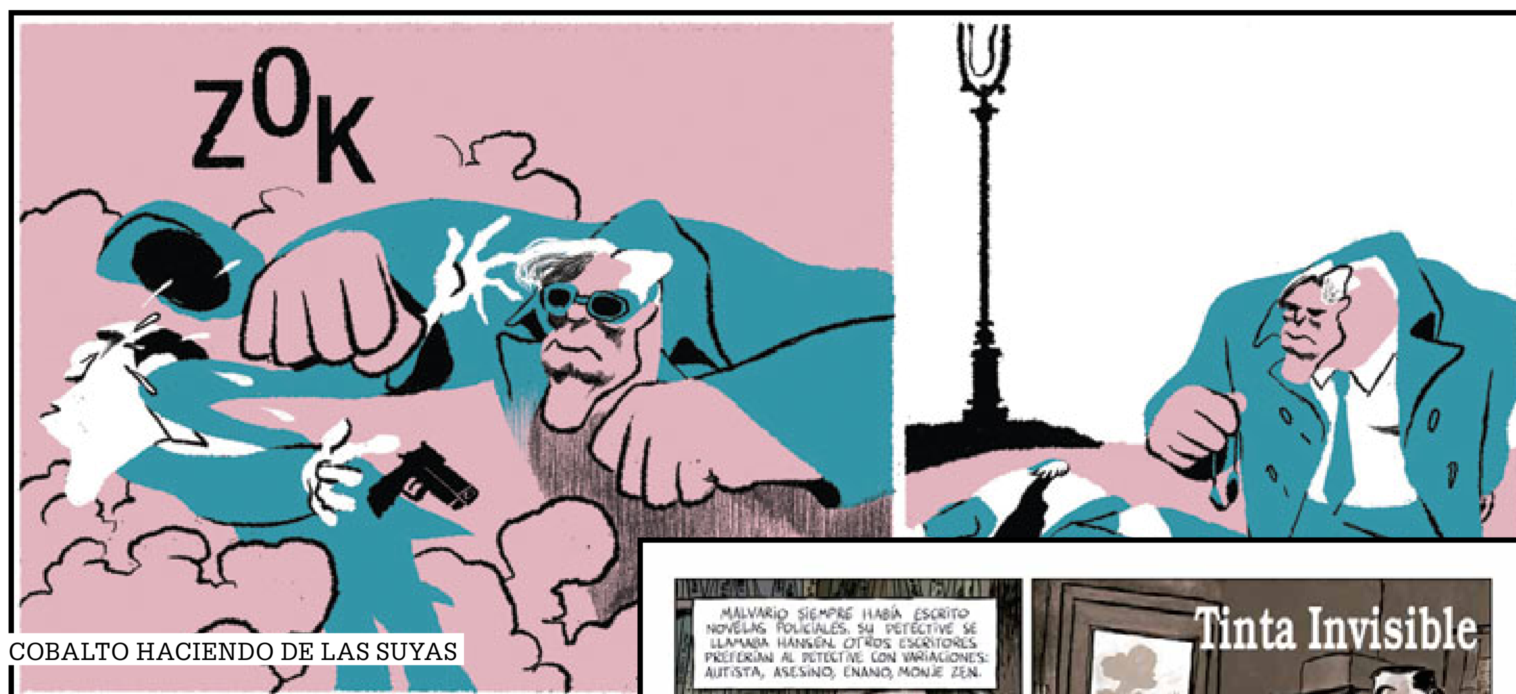
ESTE TOMO NOS TRAE 72 NUEVAS HOJAS DE VALIENTE Y DE SANTIS, CUATRO HISTORIAS CORTAS PARA LEER SUPER CONCENTRADO.

El auto de Siriapo trata de un automóvil con el que se puede ver a los muertos. La idea de que el espectador pueda ver pero no interactuar con los muertos resulta muy interesante, y sin embargo está poco aprovechada. En este caso, De Santis prefirió resumir todo en un solo hecho por miedo a estirar la historia.

En **Tinta invisible** nos metemos en el cuerpo de **Malvario**, un escritor de novelas de detectives inmerso en un mundo que ya no quiere leer novelas de detectives. Este relato cuenta la historia de Malvario al mismo tiempo que cuenta la historia que Malvario escribe. En ella, el detective Hansen debe buscar a Serna, un empleado de una casa de artículos de magia que desaparece de un día para el otro. Su esposa contrata a Hansen y ahí comienza el desenlace. Tanto Valiente como Santis logran transmitir un mensaje que trasciende la historieta y se



POSANDO PARA LA FOTO



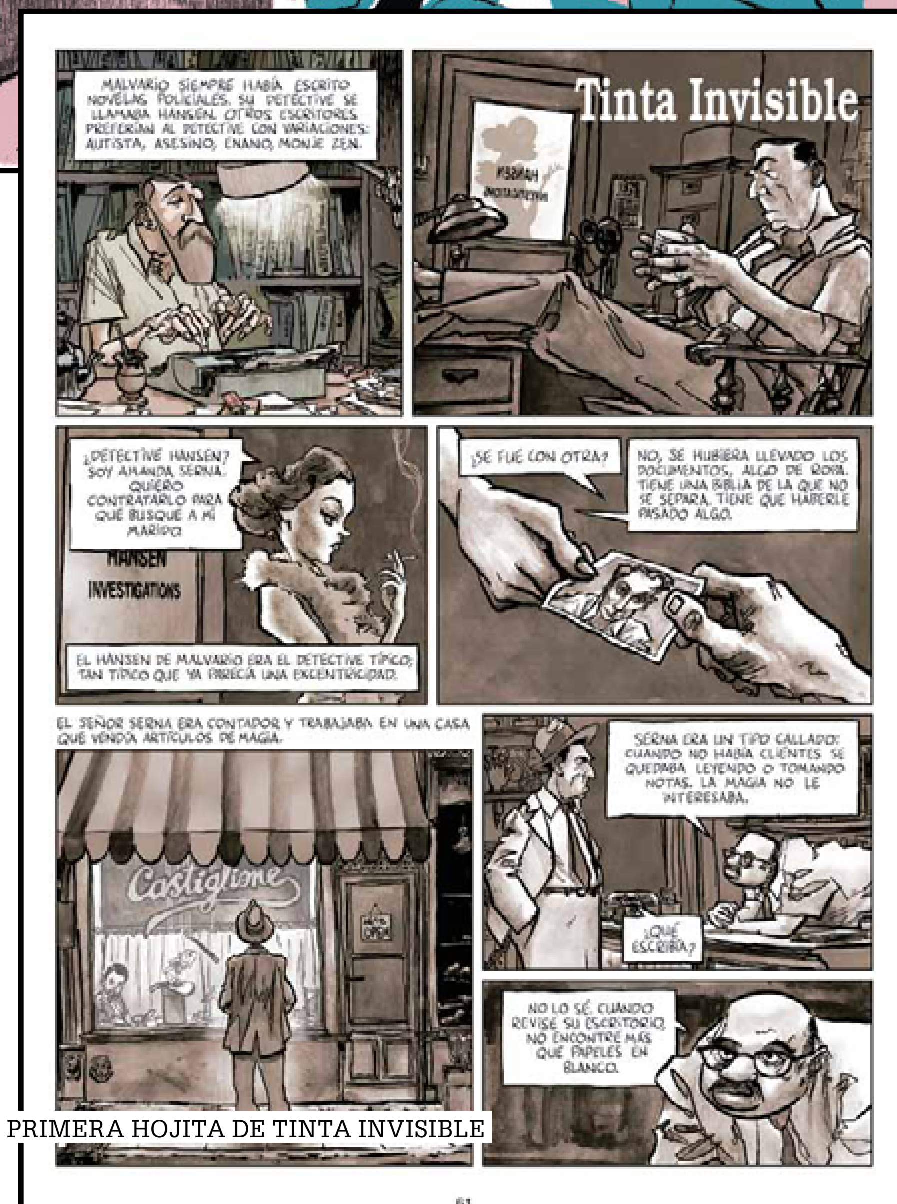
COBALTO HACIENDO DE LAS SUYAS

queda con el lector por un largo tiempo.

Por último, tenemos **La pluma de las historias tristes**. Víctor Paz es un escritor que lucha contra el mercado y el olvido de sus lectoras, que no se acuerdan de él ni de sus finales felices. Su obsesión lo lleva a robar la denominada pluma de las historias tristes, que lo termina consumiendo, y lo obliga a escribir una serie de obras melancólicas que lo catapultan a la fama.

De todos los relatos que componen el tomo, esta es la menos potente y la más simple. La temática pierde fuerza al ubicarse luego de *Tinta invisible*, que también trata sobre escritores y escritura. Además, el tono obsesivo que le da Valiente al personaje termina siendo contraproducente, y hace que uno no se compenetre del todo con la historia.

En definitiva, este tomo nos trae 72 nuevas hojas de Valiente y De Santis, cuatro historias cortas para leer concentrado y mantenerse actualizado con lo que sucede con la historieta argentina actual. No se lo pierdan. ◢ **MUY BUENO**



PRIMERA HOJITA DE TINTA INVISIBLE



Recomendados

Anime Next
Octubre 2016

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**

Mientras los japoneses disfrutan del otoño, acá empieza la primavera. Por eso, a los que necesitamos una excusa para no salir, incluso en días soleados, traemos algunos animes para pegarse a la silla y olvidarse de las alergias.



Nanbaka

5

Un anime prometedor con suficiente color para hacer que un payaso parezca un mimo, la adaptación animada del manga de Sho Futamata tiene algo para los que necesitamos divertirnos. La historia de Nanbaka (Satelight) gira en torno a 4 jóvenes reos en la prisión de Nanba, un lugar que tiene la particularidad de separar a sus ingresantes en grupos y asignarles números. Pese a las circunstancias, Jyugo, Uno, Nico y Rock, aprovechan cada oportunidad posible para divertirse y volver loco a Hajime, el guardia encargado de vigilarlos. Una comedia imperdible que apunta a ser la delicia de muchos.



Flip Flappers

6

¿Necesitas algo que a simple vista no parezca tener pies ni cabeza pero con una animación tan linda que te vuele la capelu? Flip Flappers (3hz) cuenta la historia de Papika y Cocona, las heroínas de esta historia. Juntas, poseen la llave para ingresar a una dimensión en otro tiempo y espacio conocido como Pure Illusion, en donde vivirán toda clase de peripecias en la búsqueda de misteriosos minerales conocidos como Los Fragmentos de Mimi, cristales con el poder de garantizar cualquier deseo. ¿No les convence esta sinópsis? Miren los PV y denle la oportunidad a este anime de magia y ciencia ficción que promete mucho más de lo que se muestra a simple vista.



Yuri!!! On Ice

6

Pese a que el título es bastante engañoso, al menos cumple con la parte en la que hay gente sobre el hielo. Yuri!!! On Ice (MAPPA) nos sorprendió con un primer tráiler que desplegó ante nosotros una animación increíble en la que los protagonistas nos deslumbraban con sus habilidades de patinaje artístico sobre hielo. La historia se centra en Yuuri Katsuri, Yuri Plisetsky y Victor Nikiforov, tres patinadores profesionales, cada uno con una historia diferente, compitiendo en el Gran Prix Finale. Una apuesta interesante para un estudio relativamente nuevo, con un elenco sólido detrás (tanto de seiyuus como en el equipo de producción) que vale la pena revisar.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



All Out!



De la mano de Amase Shiori, llega All Out (Madhouse x TMS Entertainment), una historia de amistad tan vieja como el rugby mismo. Gion Kenji, bajito y temperamental es objeto de burlas junto al alto y tímido Iwashimisu Sumiaki en su primer día de clases. Por fortuna, este par pronto encuentra su lugar en el club de rugby de la secundaria Kanagawa, donde, junto a otros compañeros con personalidades y rendimiento físico tan dispares como los suyos, deberán aprender a trabajar en equipo. No dejen que esta sencilla sinopsis los engañe, puesto que si un estudio como Madhouse pone fichas en ello, estamos frente a algo con la capacidad de sorprender a más de uno.



Gatsu no Lion



Esta adaptación animada del recientemente galardonado manga, escrito y dibujado por Chica Umino, autora de Honey & Clover. 3-Gatsu no Lion (SHAFT) nos adentra en la vida de Rei Kiriyama, un jugador de shogi profesional de 17 años. Sin familia y con apenas algunos amigos, la historia sigue la maduración profesional y personal de Rei, así como del importante papel que juegan en ella las 3 hermanas Kawamoto y sus muchos gatos. Tenés SHAFT, Chica Umino, canciones de Bump of Chicken, drama y muchos gatos. Les van a doler el corazón y los lagrimales de tanto que los van a usar.



Classicaloid



La trama de Classicaloid (Sunrise) es un clásico ejemplo del nivel de absurdo al cual puede escalar la trama de un anime en tan sólo unas pocas oraciones. Empezando con dos estudiantes de secundaria en un pequeño pueblo rural -donde la popularidad de la música clásica parece estar en aumento- ¡los mismísimos Mozart y Beethoven aparecen! Referidos así mismos como Classicaloids, ambos son capaces de crear un extraño poder vinculado a la música que realizan. Por si todo esto fuese poco, una noche comienzan a llover estrellas fugaces y, a partir de allí, ¡Enormes robots comienzan a causar estragos en el pequeño pueblo rural día tras día! ¿Quieren saber cómo sigue esto? Veanlo.



Cuando lo más definitivo que existe –la muerte– pareciera haber arrancado a *Gandalf* de nuestro lado, él logra regresar con el cambio de la marea. Transformado, mejorado: *Gandalf el gris*, es ahora *el blanco*. Así como él, *Obi Wan* vuelve a *Luke* como parte de *La Fuerza*, y todo pareciera indicar que la humanidad tiene un problema para lidiar con las ausencias definitivas, por eso se inventó el tiempo mítico, la resurrección, la reencarnación, las precuelas y las secuelas, sólo para volver a sentirnos cómodos en un lugar que ya hemos visitado. Tenemos una aversión a los finales absolutos, el "all was well" no se sintió suficientemente definitivo para los niños, adolescentes y adultos que acompañamos a Harry Potter a lo largo de siete años. Con el pasar del tiempo muchos fanáticos no se cansaron de pedir por un bis, escribiendo ellos mismos historias sobre este mundo y produciendo una cantidad impresionante de fanfictions. Finalmente sus plegarias tuvieron respuesta oficial en diversos formatos: una nueva serie de películas que promete ampliar el mundo mágico, una serie de e-books escritos por la misma J.K. Rowling que cuentan un poco más sobre la historia de Hogwarts, y una obra de teatro que comienza donde termina el epílogo del último libro de la serie.

"La humanidad tiene un problema para lidiar con las ausencias definitivas, por eso se inventó el tiempo mítico, la resurrección, la reencarnación, las precuelas y las secuelas (...)"

Los siete tomos de Harry Potter constituyen una novela de iniciación, de aprendizaje. Hay una construcción exhaustiva, detallista de los personajes, tan completa que, por ejemplo, cuando Harry provoca (sin querer) la muerte de Sirius, lo detestamos, pero lo entendemos. En el actuar de Harry hay una motivación real, una lógica interna construida a lo largo del hermosísimo tejido que desarrolló Rowling.

Cuando leemos el script no pasa lo mismo. En el discurrir de la obra sentimos que los personajes son chatos, estáticos, no se muestra mucho más de ellos con el desarrollo del drama. Son dibujos que carecen de una dimensión que le otorgue verosimilitud al porqué de sus acciones.

SPOILER ALERT: Si todavía no leíste este libro te sugerimos que saltees las siguientes páginas de esta reseña.



LITERATURA

HARRY POTTER AND THE CURSED CHILD

O HARRY POTTER Y EL LECTOR SUBESTIMADO

Texto Ana Laura Sánchez **@unefemmerompue**





SPOILER ALERT !

Advertimos que esta reseña contiene spoilers sobre este libro. Si no lo leyeron, traten de hacerlo, la nota los estará esperando cuando vuelvan.



La obra se abre con el epílogo del séptimo libro donde encontramos a nuestros amados protagonistas, ya maduros, con su descendencia. Cuando recorremos las primeras páginas parece que nos estamos metiendo en un dramón kafkiano entre Harry y su hijo del medio. El miedo que Albus manifiesta a su padre, de ser sorteado para Slytherin en el andén del Expreso de Hogwarts, es confirmado en la ceremonia de selección cuando va a parar a la misma mesa que su novísimo amigo, Scorpius Malfoy.

Las cosas no mejoran para Albus, quien demuestra ser ampliamente incapaz de volar en escoba, lo que -seamos sinceros- haría dudar de la fidelidad de Ginny para con el señor Potter. A partir de allí, la obra empieza a avanzar muy rápido mostrándonos, entre otras cosas, que Hermione es ministra de la Magia y que sobre la historia de Scorpius hay rumores que involucran a... sí, ¡¡Voldemort!!.

El tiempo tiene un lugar central en la obra desde el momento en que Albus decide ir al pasado y salvar a Cedric Diggory, luego de escuchar un reclamo que le hace un ya viejo y medio loco Amos Diggory a su padre. Lo que parece incentivar al jovencísimo Potter es el uso de la palabra "spare", ciertamente como motivación parece un poco vacua, ya que Cedric es para Albus un detalle en una historia. Pensemos entonces en la conflictiva relación entre padre e hijo que produce que Harry diga cosas impensables como que deseaba que Albus no fuese su hijo. C´mon Jack, Harry está deseando una figura paterna a lo largo de siete libros, que se produzca una pelea que provoque ese estallido no tiene sentido teniendo en cuenta la lógica interna del personaje.

Este manoseo del tiempo que llevan a cabo Albus y Scorpius -luego de escaparse del expreso de Hogwarts- provoca cambios severos en el presente de la narración. Su intervención en el pasado provoca no una, sino dos líneas temporales alternativas. Esto representa un conflicto importante con lo que había desarrollado Rowling en El prisionero de Azkaban, donde establece que uno no puede modificar el pasado, es decir, uno vuelve hacia atrás en el tiempo sólo para hacer algo que ya tuvo sus consecuencias en el presente que estaba viviendo a la hora de emprender el viaje en el tiempo.

Nos preguntamos por qué Jack recurrió a este elemento ya destruido. Tal vez la respuesta se encuentre en nosotros mismos: este (mal) uso del giratiempos le da la posibilidad al escritor de realizar algunos fan services, y a nosotros nos permite el reencuentro con personajes que ya no están (sí, estamos hablando de Snape), y ahí uno se da cuenta que lo están subestimando como lector.

¿Cómo llegamos a dar con nuestro querido Severus? Luego de que fallara su primera intervención, Albus y Scorpius retroceden hacia la segunda prueba del Torneo de los Tres Magos, allí humillan a Digory provocando que éste sufra tanto que termine convirtiéndose en mortífago y matando a Neville Longbottom. Sin Neville, Nagini no muere, ergo tampoco lo hace Voldemort, causando de esta forma un mundo nuevo y tenebroso, donde el Señor Oscuro manda. Tal vez Jack quiera enseñarnos sobre los males y las consecuencias del bullying, pero la verdad todo este tema parece un poco traído de los pelos sobre todo, teniendo en cuenta que Hufflepuff nunca produjo un mago tenebroso y que Cedric era más bueno que Lassie. Cuando Scorpius se encuen-

tra con este mundo nuevo recurre a Snape, y sí, es emocionante hasta que caemos en cuenta de que ese personaje sentimentaloide y fácilmente convencible no es realmente el Snape que conocemos. Pero bueno, tampoco sonarán así los otros personajes que el señor Thorne presenta en esas líneas temporales alternativas.

Tomemos por ejemplo a Hermione en la línea temporal alternativa número uno. La intromisión de los pequeños provoca que ella desconfíe de Krum, lo que producirá que Ron jamás se de cuenta de que quiere a Hermione como más que una amiga. Esta falta de amor produce que nuestra hechicera independiente y fuerte se convierta en una solterona amargada que da clases en Hogwarts. Muchísimas lectoras se han sentido un poco ofendidas con este destino alternativo, que pareciera tratar de decirnos que una mujer solo puede llegar usufructuar al máximo sus virtudes cuando está casada y ha experimentado la maternidad, que sin ellos en la meta final sólo hay amargura y mediocridad.

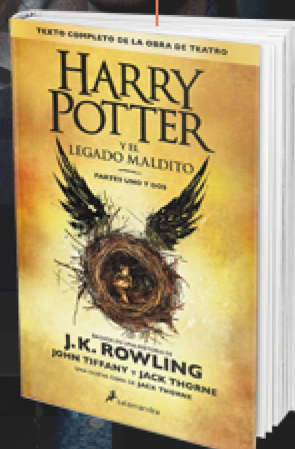
A pesar de todo esto (que ya es bastante ilógico), el summun de la locura es Delphi, la heredera de Voldemort, un nuevo personaje poco desarrollado, sin profundidad. Simplemente aparece, loca, y con un cuarto lleno de frases sobre su padre. Toda su historia tiene baches y problemas narrativos, pero lo importante es que Voldemort tuvo una hija. El mago más egocéntrico, ególatra, ego-todo pensó en tener un heredero, ¿Nos están diciendo que el Señor Oscuro que intentó por todos los medio lograr la inmortalidad, se detuvo un momento para fecundar a Bellatrix Lestrange, quien aparentemente estaría embarazada y dió a luz durante el transcurso de Las Reliquias de la muerte sin que ninguno de los protagonistas lo notara? La trascendencia a través de los hijos es la forma de vencer a la muerte, algo que Voldemort se jactaba de haber conseguido mediante otros medios.

Aparece nuevamente esa sensación de subestimación al lector. Pero démosle el beneficio de la duda a Jack, y pensemos en la mujer involucrada en esta ecuación: Bellatrix. Ella haría cualquier cosa por su maestro y básicamente está tirándose encima suyo todo el tiempo, digamos que urde un plan para quedar embarazada, ¿Cómo pudo engañar al Señor Oscuro, experto en legeremancia? ¿Cómo pudo seducirlo? ¿Cómo logró que Voldemort fecunde su óvulo? ¿Tiene deseos sexuales Lord Voldemort? De nuevo, la incongruencia hacia dentro de la serie nos invade. Estos sinsentidos se repiten y otro, enorme, es que al llevarnos hacia atrás en el tiempo no respeta el pasado que los lectores conocen: ya casi al final de la obra, cuando Hagrid rescata al bebé Potter de la ruina de su casa, Sirius Black no aparece. Esto es gravísimo, ya que este encuentro es narrado en varias oportunidades en el tercer libro y acá no se relata.

Pero rescatemos algunos aspectos positivos de la obra: Draco Malfoy. Si, sorprendentemente el personaje altanero es uno de los pocos que está bien dibujado, y con el que mayor empatía se establece. Esto tiene que ver con la poca información que se tiene sobre él en las novelas; lo vemos actuar, sabemos que está bajo la influencia de un padre ambicioso, pero nunca sabemos qué piensa o qué siente. En la obra esto queda develado. Da su perspectiva y también cuenta como siempre envidió un poco a Harry, Ron y Hermione por su fuerte y verdadera amistad, y cómo eso impacta en el valor que le da a la amistad entre Scorpius y Albus. Con estos telenovelescos diálogos a lo largo de la obra se va formando una suerte de amistad -bastante inverosímil- entre Draco y Harry, un lazo producto de la unión de fuerzas para encontrar a sus niños perdidos en el tiempo.

No se puede decir que la obra sea mala, pero sí se puede decir que parece el trabajo de un fanático, que no entendemos muy bien como Rowling dio el OK cuando la mayoría de los personajes son una pobre sombra de lo que supieron ser en sus novelas. Pero hay que leer el libro pensando que es una obra, que como tal tiene un carácter social y no individual, que nuestra experiencia está incompleta al ser sólo lectores y no espectadores. Tratemos de tener eso en mente, bajemos las expectativas y tratemos de concentrarnos en el goce. Pensemos que tal vez esta obra sea el gancho para que las nuevas generaciones lean las siete novelas anteriores y puedan disfrutar -como nosotros lo hicimos- de una de las aventuras para niños y jóvenes más lindas que dio la literatura (ya no tan) actual.

"No se puede decir que la obra sea mala, pero sí se puede decir que parece el trabajo de un fanático, que no entendemos muy bien como Rowling dio el OK cuando la mayoría de los personajes son una pobre sombra de lo que supieron ser en sus novelas (...)"





TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

ANDROID

WINDOWS PHONE

APPLE IOS



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES



